Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

4/93
DM 7.-

Die Nr. 1 Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin in Deutschland!

Populous II
Klassiker neu aufgelegt

Reach for the Skies
Flugsim für Einsteiger

Ragnarok
Das Spiel der Wikinger

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 4/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

Jordan in Flight
Revolutionäres Sportspiel

COVERDISK



Spielbares Demo-Level des neuen Jump´n Run-Hammers von Gremlin



WHAT'S UP?

DANKE SCHÖN

daß Sie PC Games zur Nummer 1 gemacht haben.

Was sich unmittelbar nach dem Erscheinen der ersten Ausgaben schon begann abzuzeichnen, ist nun eingetreten. PC Games ist im deutschsprachigen Raum das meistverkaufte Spiele-Magazin für den PC. Unser Anliegen und der Weg wie wir es vermitteln wollen, hat bei Vielen ins Schwarze getroffen. Mit dem beeindruckenden Votum des Lesers verbindet sich aber zugleich ein gutes Stück Verantwortung. Das heißt für uns in erster Linie, die Anstrengungen weiter zu verstärken, Ihnen Informationen über das Geschehen in der PC-Spiele-Szene sachlich aufbereitet und gut recherchiert zu präsentieren. Dabei werden wir uns bewußt von dem Streben nach immer schnellerer Berichterstattung etwas absetzen, um dem Leser wirklich fundierte Betrachtungen bieten zu können, wie er denn sein Geld anlegen sollte. Sicherlich ist Ihnen nicht mit Spieletests geholfen, die aus halbfertiger Software oder zweistündigem Probespielen entstehen und das Spiel selbst erst in einigen Wochen erhältlich sein wird.

Auf den Punkt gebracht, ist diese Verantwortung für uns gleichbedeutend mit Ehrlichkeit und Glaubwürdigkeit gegenüber dem Leser. Das ist unser Standpunkt, von dem wir meinen, das er Sie auch weiterhin überzeugt.

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

34 **Das hierzulande fast unbekanntes Software-Label Kesmai feiert mit dem Air Warrior in den USA und England größten Erfolge. Was hinter dieser Flugsimulation steckt, verrät Ihnen unser Redaktionspilot Wilfried Lindo.**

PREVIEWS

SPECIALS

PD & SHAREWARE

WORKSHOP

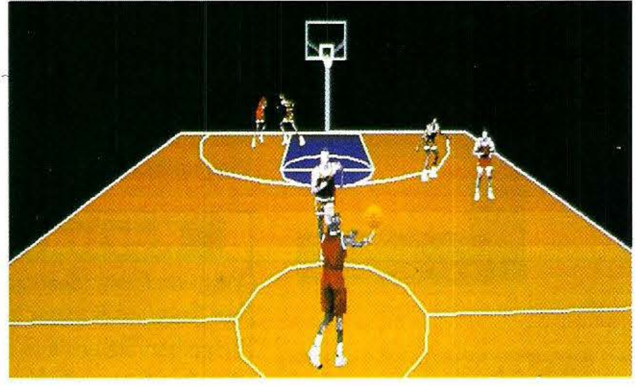
HARDWARE



22 **Das Brettspiel Ragnarok war lange Zeit der Renner bei unseren nordischen Vorfahren, bevor es in Vergessenheit geriet. Mirage schaute weit zurück in die Vergangenheit und präsentiert nun eine tolle, zeitgemäße Version des Spiels um asische Götter.**



52 **Electronic Arts nimmt sich endlich der großen Fangemeinde der BattleMechs an und versucht mit Xenobots die Faszination dieser Kampfkolosse mit einem actionreichen Strategiespiel zu verbinden.**

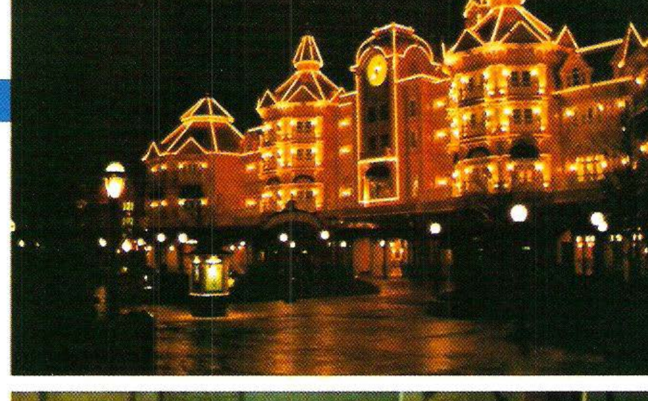


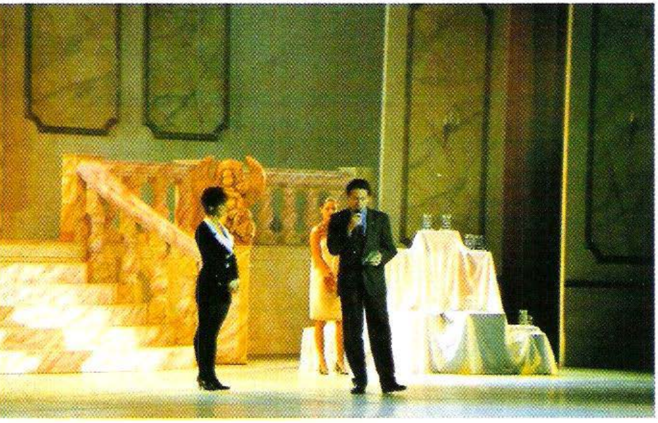
95 **Als sehr vielversprechendes Preview zeigt sich Michael Jordan in Flight. Electronic Arts könnt mit dieser "Basketball-Flugsimulation" ein neues Zeitalter der Sportspiele einläuten.**

von Thorsten Szameitat









Frankreichs Awards

Frankreichs Multiformat-Magazin "Generation 4" lud nach Euro Disney in die Nähe von Paris ein, um in einer tollen Show seine diesjährigen Preisträger der verschiedenen Computerspiel-Genres auszuzeichnen. Die begehrten Acryl-Skulpturen wurden folgendermaßen verliehen:

Bestes Computerspiel:	**Flashback** von **Delphine Software**
Beste Sportsimulation:	**F1 Grand Prix** von **Microprose**
Bestes Adventure:	**Alone in the Dark** von **Infogrames**
Bestes Rollenspiel:	**Ultima Underworld** von **Origin**
Beste Simulation:	**Comanche** von **Nova Logic**
Bestes Strategiespiel:	**Dune 2** von **Virgin Games**
Bestes Softwarehaus	**Origin**

TBird auf der CeBit



Auch dieses Jahr kann ASI Computer wieder mit Attraktionen rund um den TBird auf der CeBit aufwarten. Die im vergangenen Jahr neu eingeführte TBird-Familie bekommt sensationellen Nachwuchs. Mehr darf allerdings noch nicht verraten werden. Der TBird-Stand in Halle 1, Stand 7A6, 7B5 ist ein absolutes "Muß" für jeden Computerfreak: Hier bekennen sich nicht nur die Spitzen der Game-Scene MicroProse und Bomico, sondern auch die Trendsetter Intel, Microsoft und Channel VideoDat zum TBird-Fieber.
Über 1.000 Spiele warten auf ihre Gewinner, der original MicroProse-Flugsimulator auf den besten F15-Piloten und der Special VIP-Service freut sich auf die TBird-Clubmitglieder. Und diese können sich ebenso freuen: Jedes Clubmitglied erhält eine Messe-Freikarte, die limitierte ASI-CD sowie weitere Überraschungen.

Karstadt -Gewinnspiel!

Wer von Ihnen Ideen zum möglichen Spielinhalt von Salesman hat, kann noch etwas zur Programmgestaltung beitragen. Schreiben Sie uns Ihre Ideen, wir werden diese dann Starbyte zugehen lassen. Auf jeden Fall werden unter allen Einsender 10 Starbyte-Spiele verlost! Ideen bitte an:

Computec Verlag
PC Games
Starbyte
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60



Starbyte goes shopping

Das Bochumer Softwarehaus Starbyte entwickelt in Zusammenarbeit mit dem deutschen Kaufhaus-Konzern Karstadt eine Wirtschaftssimulation. Salesman so der Name des Spiels, das bei jungen Leuten das Interesse für den vielschichtigen Beruf des Einzelhandelskaufmanns wecken soll. Salesman soll Ende 1993 erscheinen und mit einem Preis von ca. DM 20,- auch das Taschengeld schonen.



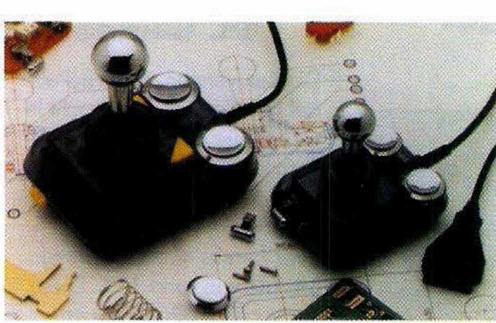
und Christian Müller



Competition PRO PC-Stick

Dynamics, der bekannte Hersteller von Qualitäts-Joysticks, feierte seine ersten Erfolge mit den Sticks für die Spielemaschinen C64, Atari ST und den Amiga. Mittlerweile hat sich die Hardwarestruktur in der Spielergemeinde aber bekanntermaßen zum PC hin entwickelt, der bislang durch seine analoge Joystickabfrage bei Actionspielen etwas überfordert war. Dies soll durch die Dynamics-Neuheit, den Competition PRO PC-Stick, anders werden.





Schon ein erster Blick genügt: Der neue transparent graue PC-Stick mit verchromten Feuertasten und Steuerhebel hat die bewährte Technik und Gestaltung des Competition PRO in vielen Details übernommen. Dazu zählen u. a. das robuste Gehäuse, die Stahlachse für eine lange Lebensdauer, die Stahlfeder für eine präzise Steuerung sowie die sechs eingebauten Qualitäts-Microschalter. Damit der Competition PRO jedoch an den PC angeschlossen werden kann, mußten zusätzlich ein Digital/Analog-Wandler und ein Bustreiber in den Joystick integriert werden. Außerdem erhielt er einen 15-poligen Stecker. So kann der digitale Joystick direkt an den Gameport des PCs angeschlossen werden. Die beiden Feuertasten sind unterschiedlich belegt, so daß er auch für Spiele, in denen zwei Feuertasten benötigt werden, einsetzbar ist. An seiner Rückseite verfügt er über einen 3-Wege-Schiebeschalter, mit dem Dauerfeuer wahlweise auf die A- oder B-Taste gelegt werden kann. Der PC-Stick ist in zwei Versionen erhältlich, als Standard- und als Mini-Joystick. Beide PC-Sticks kosten DM 69,- und sind im Fachhandel erhältlich.





Coverdisk

FracPac

- die kleine Revolution

Wer kennt es nicht - das Problem mit der Programmarchivierung. Seit Jahren schaffen hier Komprimierprogramme (im Volksmund "Packer" oder auch "Zipper" genannt) eine gewisse Abhilfe, erlauben sie doch, Programme auf rund die Hälfte ihrer Größe "einzupacken".

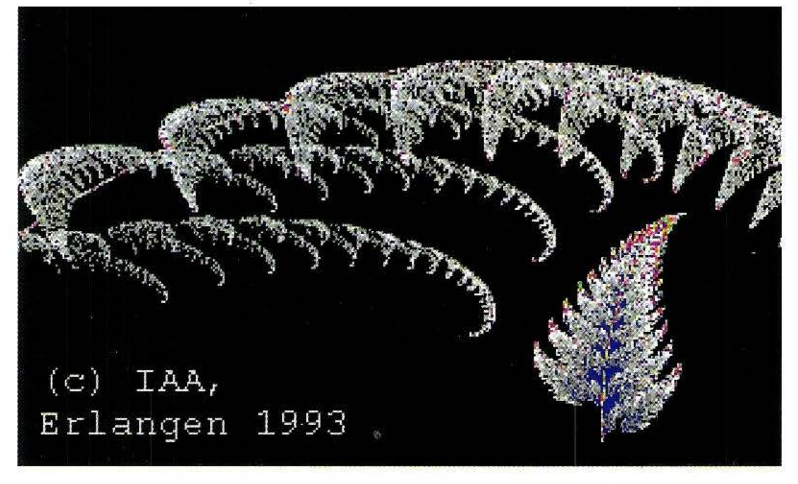


Die angewandte Informatik war für zwei unserer Redakteure schon immer das liebste Steckenpferd. Im Rahmen ihrer Vorbereitung auf die Diplomvorprüfung im Fach Informatik im vergangenen Herbst, stießen die beiden Hobbyprogrammierer in eines der interessantesten Grenzgebiete zwischen Mathematik und Informatik vor: Die fraktale Geometrie. In Zusammenarbeit mit dem privaten Institut für angewandte Algorithmik (IAA) in Erlangen, gelang es Harald Wagner und Thomas Borovskis, einen Komprimieralgorithmus ("FracPac") zu formulieren, der in Fachkreisen bereits als revolutionäre Neuentwicklung gehandelt wird.

Fraktales Einpacken

Während normale Komprimierprogramme wie PKZip,





LHArc, Arj usw. eine zu kürzende Datei nach dem mehrmaligen Auftreten bestimmter Bytefolgen durchsuchen, und durch Entfernen dieser Redundanzen Komprimierraten von 50 bis 60 Prozent erreichen, geht "FracPac" den Weg über Fraktale. Der Grundgedanke ist folgender: Genauso wie es möglich ist, über eine simple mathematische Formel unendlich viele verschiedene, geometrische Variationen ("Apfelmännchen", siehe Abbildung 1) zu erzeugen, muß es doch auch möglich sein, beliebige Bytefolgen aus Anwendungsprogrammen oder Spielen über eine Fraktalformel zu erzeugen und nicht als Bytefolge sondern als x-te Instanz dieser Formel verkürzt in einer Datei abzulegen. Für Laien sei hier die Kreiszahl Pi zur Veranschaulichung genannt: Da Pi als Zahl definiert ist, deren fortlaufenden Nachkommastellen niemals periodische Eigenschaften annehmen, ist es doch überaus wahrscheinlich, daß sich beispielsweise die Ziffernkombination "...00568537123409..." irgendwo in ihrem Nachkommateil finden läßt. Natürlich nicht in den ersten 100 Nachkommastellen, aber wenn man den Rechner lange genug danach suchen läßt...

Exklusive Testversion für PC Games

Die Betaversion von FracPac auf der Coverdiskette sucht lediglich die Instanzen von drei verschiedenen Fraktalen ab (Mandelbrot, Julia und Sierpinski 2,4), erreicht dadurch aber bereits eine Kompressionsrate von rund 12%. Die Endversion, die ab Juli im Shareware-Handel erscheinen wird, unterstützt auch exotische Fraktale wie den Shannon Fanno 3,4 oder IFS3D (siehe Bild 2). Wenn man den Prognosen der Erlanger IAA glauben schenken kann, stehen uns dann paradiesische Zeiten bevor - die Diskettenhersteller hätten dann allerdings ausgelacht, denn die nächste Windows-Version würde dann wahrscheinlich gepackt auf einer 1,44 MByte-Diskette ausgeliefert werden. Die Betaversion von FracPac finden Sie auf der Coverdisk, eine kurze Bedienungsanleitung finden Sie auf Seite 85.

Packer im Vergleich:

Für eine ausgewählte Anzahl von Programmen verglichen wir die Größen der erzeugten Archive. Gegen FracPac mußte die neueste Version von PKZip antreten.

Programm	mit PKZip 2.04	mit FracPac
Wing Commander 2	ca. 5,7 MB	ca. 1,3 MB
Links 386 pro	ca. 4,1 MB	ca. 1,6 MB
Corel Draw 3.0	ca. 10,4 MB	ca. 2,7 MB
Durchschnittliche Kompressionsrate:	ca. 47,8 %	ca. 12,4%

Die Tests wurden auf demselben 486/33 MHertz durchgeführt.



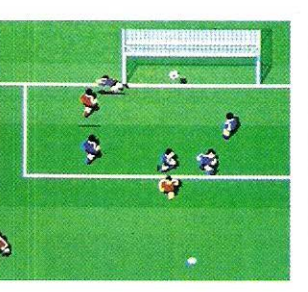
Elisabeth I von Ascon

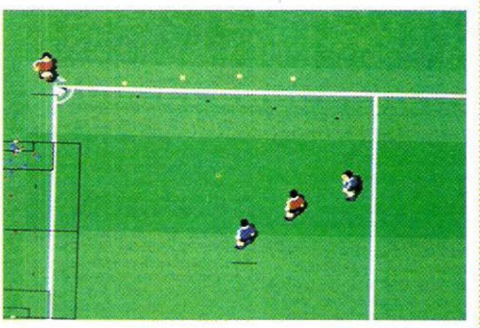
Nach der ersten Erwähnung der neuen Simulation aus dem "Patrizier-Haus" Ascon, gibt es schon Neues zu vermelden. Die ersten Screenshoots der Hintergrundgrafiken sind eingetroffen und lassen auf weitere hoffen. Wie man sieht, handelt es sich bei diesem Filmstreifen nicht um das herkömmliche Monitorformat, wobei wir auch bei einer der Besonderheiten Elisabeths I wären. Die Aktionsflächen können sich nämlich auf bis zu drei Bildschirme ausdehnen, zwischen denen stufenlos hin- und hergescrollt werden kann. So entsteht ein Eindruck, als wenn man sich um seine eigene Achse dreht und rundherum schaut, wie eben in diesem Falle auf eine maurisch wirkende Stadt mit einem Bazar als Mittelpunkt.

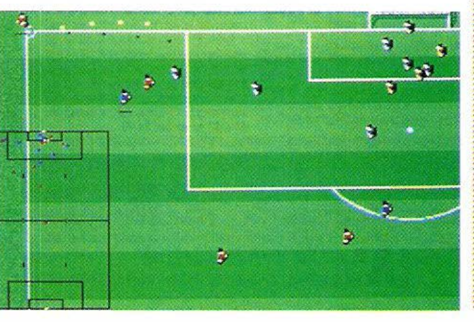
GOAL!

Wie in der letzten Ausgabe berichtet, arbeitet der Schöpfer des Fußballknallers Kick Off derzeit unter dem Virgin Games Label an seinem neuen Sportspektakel GOAL! An den ersten Bildern können Sie sehen, daß die Vorteile des Kick Off-Prinzips erhalten geblieben sind, d. h. zu Gunsten der exzellenten Spielbarkeit, wird auf eine superrealistische Darstellung weitgehend verzichtet. Neu hingegen ist die Möglichkeit, verschiedene Zoomgrößen einzustellen. GOAL! wird sicher wieder für eine Menge Spielspaß am Monitor sorgen.









Build & Drive

Einer der bekanntesten Hersteller von Modellbausätzen richtet seinen Blick in die Zukunft. Die Firma Revell aus Bünde möchte sich mit einer Produktneuheit dem Trend zur elektronischen Unterhaltung anschließen und gerade die Jüngeren wieder mehr für den Modellbau begeistern.
Auf der Spielwarenmesse ´93 in Nürnberg wurde die neue Multimedia-CD-ROM vorgestellt, die den Modellbau mit der Welt der Computerspiele verbindet. Die erste CD mit dem Namen "Motor Stars" beinhaltet vier Modelle, den Porsche 930 Slant Nose, den Bugatti EB 110, einen BMW M12 sowie einen Lamborghini LP 500S. In Planung sind bislang zwei weitere CDs mit vier Modellen amerikanischer Muscle Cars, drei verschiedenen Flugzeugen und einem Helikopter. Die CD-ROMs beinhalten zwei unterschiedliche Kernprogramme. Der Benutzer hat jeweils Zugriff auf eine animierte Bauanleitung der den Fahrzeugen entsprechenden Originalbausätze sowie auf ein Computerspiel, das die Benutzung und Fahreigenschaften der Modelle simuliert.
Beeindruckend war bei der Präsentation, wie sehr Revell versteht die Möglichkeiten der CD-ROM zu nutzen. Der Modellbauteil brilliert durch computergenerierte Animationen, die es ermöglichen, die Bauteile aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln zu betrachten, implosionsartiges Zusammenfügen des Bausatzes vorzuführen oder die unterschiedlichsten Bemalungen in Sekundenschnelle durchzuführen. Unterstützt wird dies durch Tips zum Kleben, Finishing oder Lackieren, die als digitalisierte Videosequenzen eingespielt werden.



Raytracing vs Polygone

Der für uns interessantere Teil, die Rennsimulation, kann mit vier verschiedenen Kursen aufwarten. Das differente Fahrverhalten der einzelnen PS-Boliden wurde gut umgesetzt. Die Geräuschkulisse über die Soundkarte und die realistisch gezeichneten Armaturen vermittelten einen realen Eindruck. Die Spielbarkeit wußte durch die gute Steuerung der Wagen zu überzeugen. Alles in allem erinnerte die Perfomance des Simulators etwas an das High Tech-Spiel Car & Driver von Electronic Arts. Und dies ist auch der einzigste Kritikpunkt, den wir vorort feststellen konnten. Die enormen Möglichkeiten der CD-ROM, wie sie uns im Modellbaubereich des Programms hervorragend vor Augen geführt wurden, finden im eigentlichen Spiel lediglich in einigen digitalisierten Filmsequenzen ihren Niederschlag. Die Rennsimulation als solche ist zwar überzeugend, aber eben konventionell und bietet für den Computerspieler nichts überragend Neues, wie man es von einer CD-ROM eigentlich erwarten könnte. Bleibt zu hoffen, daß man diesen Gedanken noch aufgreifen kann, da sich die Software noch in der Entwicklungsphase befindet. So könnte man den Computerspielern den tollen Aha!-Effekt vermitteln, den die Modellbauer sicherlich jetzt schon haben. Zur Fertigstellung und Auslieferung soll Build & Drive gegen Ende des Jahres kommen und zu einem Preis von DM 119,- im Spielwaren- und Softwarehandel erhältlich sein.

Battle Isle Data 2

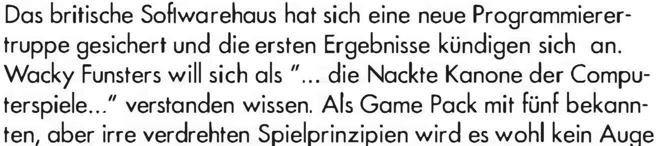


Für den Strategie-Klassiker Battle Isle wird es in Bälde eine neue Datadiskette geben. Dabei handelt es sich diesmal um keine einfache Fortsetzung. Sämtliche Grafiken wurden eigens gezeichnet, die Einheiten bzw. deren Stärke neu programmiert und alle Musikstücke neu komponiert. Inhaltlich und spielerisch handelt es sich um einen eigenständigen Teil der Battle Isle Saga, dennoch wird das Hauptprogramm benötigt werden.



Tsunami by Accolade

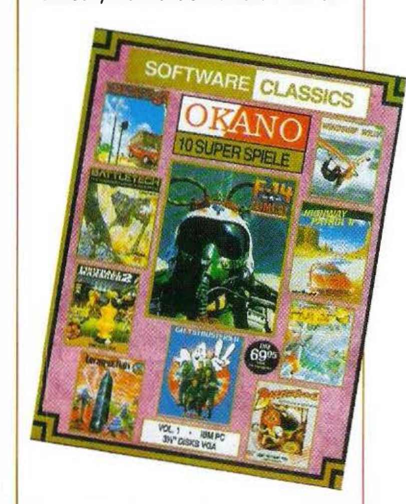
Das britische Softwarehaus hat sich eine neue Programmierertruppe gesichert und die ersten Ergebnisse kündigen sich an. Wacky Funsters will sich als "... die Nackte Kanone der Computerspiele..." verstanden wissen. Als Game Pack mit fünf bekannten, aber irre verdrehten Spielprinzipien wird es wohl kein Auge



trocken lassen. Spieluntertitel wie Steroids oder Rambi vs. Blambo sprechen für sich. Weit seriöser präsentiert sich Ringworld, das neue Adventure von Tsunami. Es brilliert mit fein gezeichneten und schön animierten Grafiken ebenso wie mit stimmiger Musikuntermalung. Die interaktive Story führt den Spieler in eine skurrile Zukunftswelt, die gespickt ist mit Abenteuern und Geheimnissen, aber sich auch sehr humorvoll zeigt. Mehr zu Wacky Funsters und Ringworld in der nächsten Ausgabe.

KARSTADT Label

Die Kaufhaus-Kette der Karstadt AG bietet ab sofort Budget-Software unter dem eigenen Label OKANO an. Erstes Produkt ist eine Spielesammlung mit zehn Spielen, darunter solche Klassiker wie F-14 Tomcat, Battletech und Football



Manager 2. Die Compilation ist ab sofort in den Computerabteilungen für DM 69,95 erhältlich.

Gremlin teuflisch



Litil Divil heißt die Hauptfigur des gleichnamigen neuen, witzigen Fantasy-Adventures von Gremlin. Eigentlich heißt der Titelheld ja Mad Mo, nur wurde er durch einen bedauerlichen Zwischenfall in seinem Schrebergarten direkt nach Terratis, der verlorenen Stadt der Unterwelt, versetzt. Zapp! Einfach so. Doch damit nicht genug, wurde Mad Mos schöne, rosa Menschenhaut auch noch in echsige Drachenschuppen verwandelt. So steht er nun als kleines Teufelchen ziemlich verloren in dieser fremden, gefährlichen Welt... Was folgt ist ein unterhaltsames 3D-Grafikadventure mit comicartigen Animationen, irrem Unterweltgezücht und bösen Überraschungen. Der Rückverwandlung Litil Divils in Mad Mo können Sie sich ab April widmen.

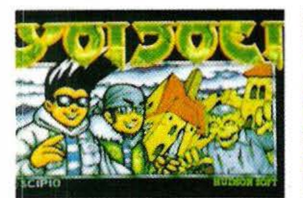




YO! JOE!



Noch dem Dynoblaster-Erfolg versucht sich Hudson Soft erneut mit einem Spiel aus der Konsolenwelt auf dem PC. Erwarten dürfen wir ein farbenfrohes Jump'n Run mit tollen Grafiken und fomosem Gomeploy. Als besonderes Schmankerl dürfte sich der Simultan-Zwei-Spieler-Modus herausstellen. Welchen Einfluß eine solche Option haben kann, war bei Dynablaster jedenfalls nicht zu übersehen.

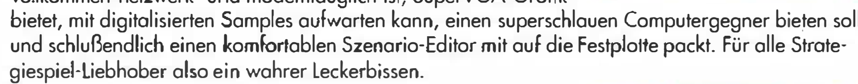






Empire Deluxe

Wer kann sich nicht an endlos durchspielte Nächte und endloses Iconziehen erinnern? Vor ca. vier Jahren war Empire das Strategiespiel schlechthin. Leider ist es seitdem etwas in Vergessenheit geraten und das, obwohl das Spielprinzip in etwas abgewandelter Form im Militärteil Civilizotions zu neuen Ehren gelang. Nun steht uns ober eine zeitgemäße Aufbereitung dieses Klassikers ins Haus. New World Computing aus den USA haben sich dem damals mit Preisen überhäuften Empire angenommen und es den heutigen Ansprüchen angepaßt. Entstanden ist Empire Deluxe, das vollkommen netzwerk- und modemtauglich ist, SuperVGA-Grafik bietet, mit digitalisierten Samples aufwarten kann, einen superschlauen Computergegner bieten soll und schlußendlich einen komfortablen Szenario-Editor mit auf die Festplotte packt. Für alle Strategiespiel-Liebhober also ein wahrer Leckerbissen.



Hexuma Beilage

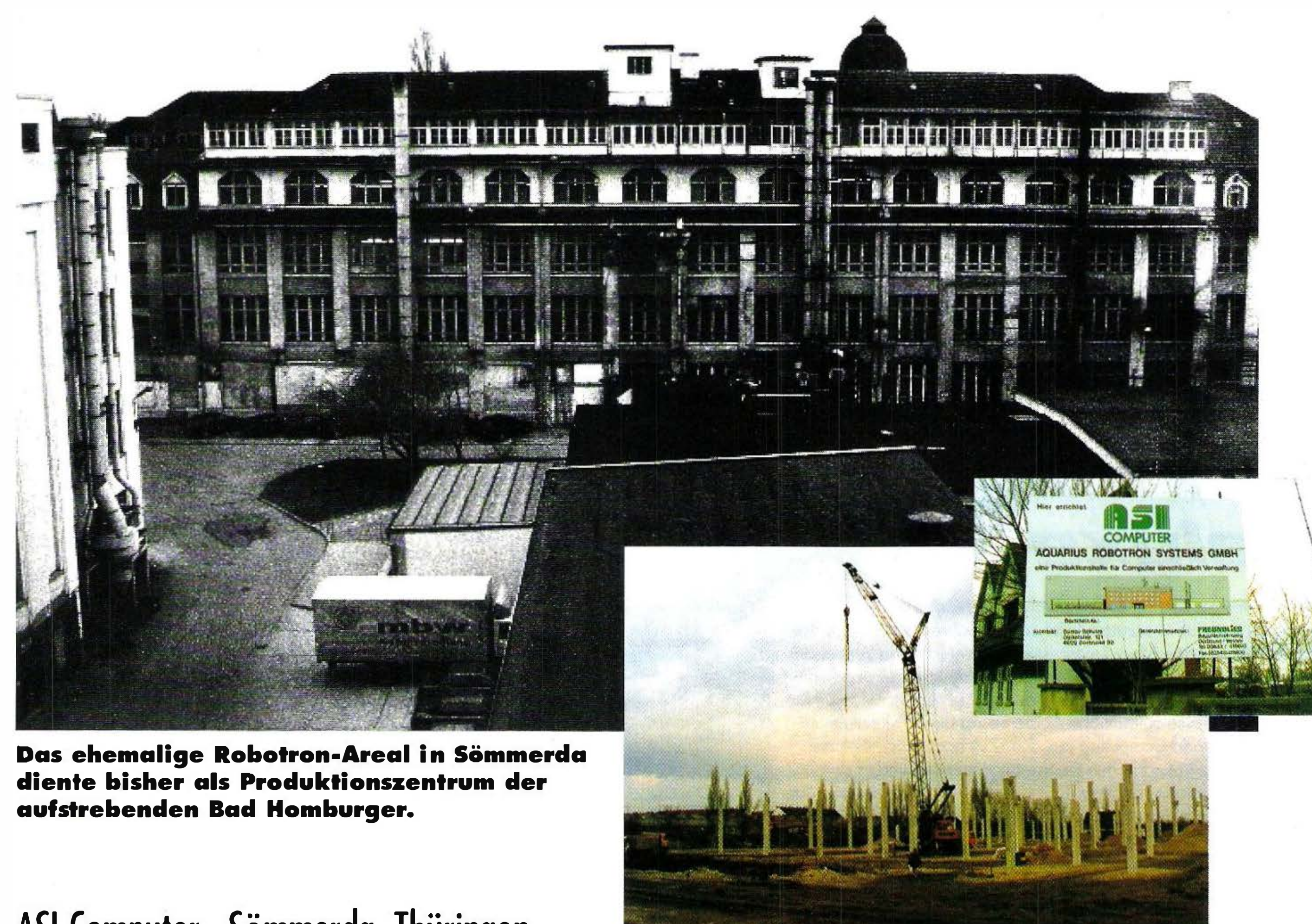


Software 2000 nimmt sich der verzweifelten Textabenteurer an. Der Packung der neuesten Hexuma-Versionen liegt nun das offizielle Hintbook bei. Nun sollte dem Auffinden der Klunkern für das Auge des Kal nichts mehr im Wege stehen.

Bücherschwall



Der Sybex Verlag druckt mit Hochtouren. Gleich fünf interessonte Neuerscheinungen können wir vermelden. "Access - ganz einfach" von Michael Ortleb und Rainer Osenberg bietet jedem Interessierten zum Preis von DM 29,80 einen Blitzeinstieg in die, sowie einen Schnellkurs für die Windows-Version dieser leistungsfähigen Datenbank. Zwei neue Bücher aus der MegaPack-Reihe bringen entweder über 12 MB Sharewarespiele auf die Festplotte oder über 10 MB Soundutilities und Musikstücke für den Soundblaster. Die jeweils über 200 Seiten sind zusammen mit vier HD-Disketten zum Preis von je DM 69,- zu hoben.



Das ehemalige Robotron-Areal in Sömmerda diente bisher als Produktionszentrum der aufstrebenden Bad Homburger.

ASI Computer - Sömmerda, Thüringen

Aufschwung Ost

Nach langen Monaten der Terminschieberei sollte es endlich klappen. Wir folgten der Einladung der Firma Aquarius Systems International GmbH in die neuen Bundesländer, genauer nach Sömmerda in Thüringen. Unser Weg führte uns vorbei an endlosen Autobahnbaustellen, einer immer noch martialisch wirkenden Narbe inmitten des Vogtlandes und durch eine Tristesse, die einer Zeitmaschine gleicht.

von Christian Müller ■

Der kleine Ort , nördlich von Erfurt gelegen, präsentierte sich wie so vieles in der ehemaligen DDR. Beschaulichkeit geht Hand in Hand mit dem Verfall und beginnt allerorts durch bauliche Aktivität ein neues Gesicht zu gewinnen. Doch auch in Sömmerda kann man keine berauschende Aufbruchstimmung mehr vernehmen, vielmehr bemerkt der Besucher anhaltenden, behutsamen Pioniergeist. Dieser scheint auch das Richtige für die immer noch nach westlichem Standard strukturschwache Region zu sein. Dabei hatte Sömmerda schon zu DDR-Zeiten recht Ansehnliches vorzuweisen. Immerhin hatte hier das Vorzeigekombinat Robotron einen seiner wenigen Standorte, fertigte man hier schon seit Jahren wichtige Computerbauteile, die zumindest bei den östlichen Nachbarn regen Absatz fanden. Sömmerda hat also als computerproduzierender Standort schon so etwas wie eine Geschichte aufzuweisen.

Der Treck nach Osten

Das hatten auch die beiden ehemaligen Commodore Manager Winfried Hoffmann und Rolf Wiehe erkannt. Nachdem Sie sich 1990 mit Aquarius Systems International über die Beteiligungs-

verhältnisse geeinigt hatten, baute man in Bad Homburg die Verwaltungsstruktur auf und mietete schließlich auf dem Gelände des noch bestehenden Kombinats Robotron in der kleinen thüringischen Kreisstadt einige Fabrikhallen an und legte in eigener Regie los. Die Idee, die dahinter stand, war, daß der Hochlohnstandort Bundesrepublik in der Computerindustrie nach Einschätzung Hoffmanns und Wiehes wieder interessant werden würde, da der minimale Personalaufwand für das Zusammenschrauben vorgefertigter Bauteile in keinem Verhältnis zu deren Preisschwankungen auf dem Weltmarkt lag. Im Klartext heißt das, schnell und zielsicher auf die Preiskurvern der Hardwarebauteile am Weltmarkt reagieren zu können, hat mehr Einfluß auf Produktionskosten als hohe, aber kalkulierbare Löhne und Gehälter. Folgerichtig minimierte man den Weg zum Kunden. Der Erfolg dieser Überlegungen blieb nicht aus. Der Absatz von Personal Computern konnte von 74.000 im Jahre 1991 auf 210.000 Stück 1992 gesteigert werden.

Das Grün im Grau

Betritt man das riesige ehemalige Robotronareal, hat man eher den Eindruck, sich in einem Chemiekombinat zu befinden als in einer High Tech-Schmiede. Verschlungene, graue Gebäudeschlangen, sind durchsetzt von Klimapipelines, qualmenden Schloten und niedrigen Lagerhallen. Der ASI-Komplex ist auf den ersten Blick nur schwer auszumachen, doch die grünen, firmeneigenen Flaggen am Eingang weisen den Weg. Erwartet werden wir von Frau Carmen Recknagel, der Marketing Leiterin und Herrn Helmut Knörig, Produktionsleiter in Sömmerda. Bei einem Rundgang durch die Montagehallen erfahren wir mehr über die Einzelheiten und Eigenheiten der Computerproduktion. Wobei der Begriff Produktion die Arbeit der Thüringer nicht richtig kennzeichnet. Treffender ist es von einer Endmontage zu sprechen, da, wie eingangs erwähnt, fertige Bauteile und Gehäuse nach Sömmerda eingekauft werden. Dabei handelt es sich aber keineswegs um billige NoName-Produkte. Vielmehr plaziert ASI so namhafte Hardwarehersteller wie Chinon, Mitsumi oder Seagate in die PC-Gehäuse.

Auf ausgiebige Tests der Soft- und Hardware wird großer Wert gelegt.



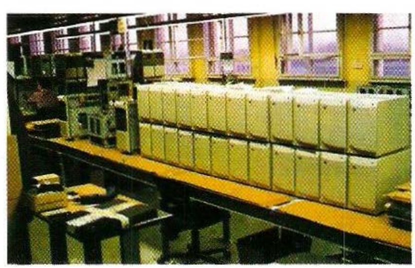




Schreitet man die sich über vier Stockwerke hinziehende PC-Fertigung ab, erscheinen die täglichen Ausstoßmengen von 1.500 Computern als nicht ganz nachvollziehbar. Es finden sich keine der erwarteten, hochtechnisierten Fließbandarbeitsplätze. Es offenbart sich uns eine Eigenheit des Produktionskonzepts. Jeweils acht Mitarbeiter bilden kleine Teams, die sich eng eingegrenzten und absehbaren Produktionszielen widmen. Die Gruppe erhält eine Aufgabe, die sie nur Hand in Hand bewältigen kann. So erreicht man eine freundliche Atmosphäre und Erfolge nicht nur für die Arbeitnehmer, wie die hohen Stückzahlen pro Tag beweisen. Für die Vollmontage eines PCs werden so durchschnittlich nur 20 Minuten benötigt. Nach einem einstündigen Testlauf für Hard- und Software sind sie dann schon versandfertig. Dieses Teamsystem hat sich bei ASI sehr bewährt und wird dementsprechend gepflegt.



In kleine Teams zusammengefaßt, erreichen die Mitarbeiter bei ASI Computer einen Tagesausstoß von ca. 1.500 PCs.

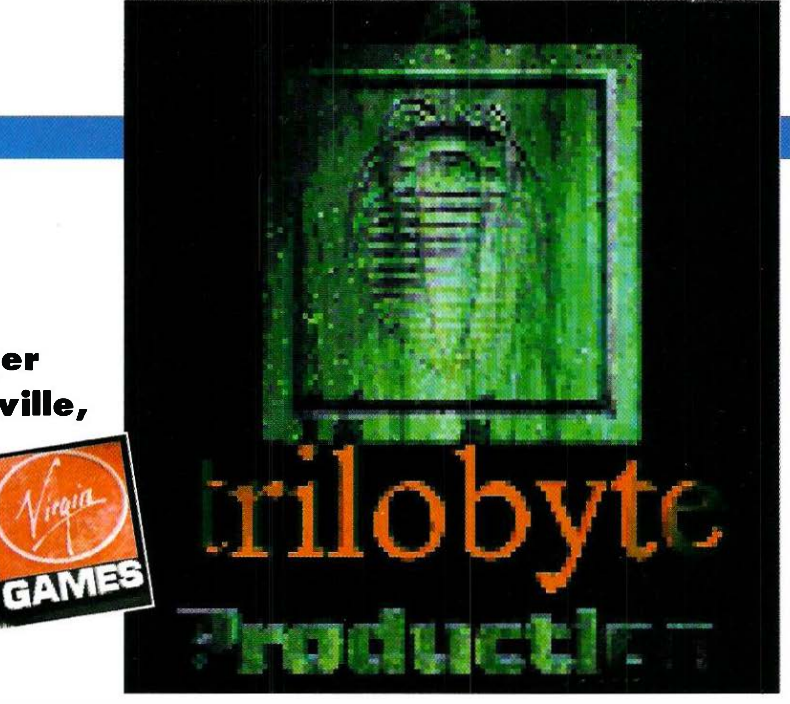


Hochgesteckte Ziele

Vielleicht aber erkannte man eher zufällig den Vorteil dieses Personalkonzepts, hält man sich mit großen Investitionen in den Robotronwerken sicherlich zurück, bis die neuen ASI Gebäude am Rande Sömmerdas beziehbar sind. Dort soll dann auch die neueste Fertigungstechnik zum Zuge kommen. Hier wird man sicherlich Einschränkungen hinsichtlich der Teamarbeit hinnehmen müssen, will aber im Prinzip am bewährten Konzept festhalten. Bei der Besichtigung der Baustelle konnten wir uns aber beim besten Willen nicht vorstellen, daß der Umzug in die neuen Gebäude schon im August dieses Jahres vonstatten gehen soll, zumal auch noch der Verwaltungsapparat aus Bad Homburg nach Thüringen transferiert werden soll. Lediglich Vertrieb und Marketing werden weiterhin die für Westeuropa zentralere Lage in Hessen nutzen. Trotz der regen Betriebsamkeit war bis dato nur das Skelett einer thüringischen High Tech-Fabrik zu sehen. Dennoch gibt man sich bei ASI zuversichtlich, daß der Aufbruch in den neuen Unternehmensabschnitt termingerecht vollzogen wird. Nach der Fertigstellung werden hier ca. 500 Menschen ihren Arbeitsplatz haben und nach den Plänen des Gespanns Hofmann/Wiehe die größte PC-Produktion Europas auf die Beine stellen. Ein imposantes Ziel, das sich die beiden Herren gesteckt haben, was durch die angepeilte Jahresproduktion von 600.000 PCs für 1994 erst seine eigentliche Dimension erhält. Man darf gespannt sein, wie sich die Firmenziele in Thüringen verwirklichen lassen, nicht zuletzt deswegen, weil wir von ASI Computer natürlich eine Fortsetzung der erfolgreichen TBird-Serie erwarten.

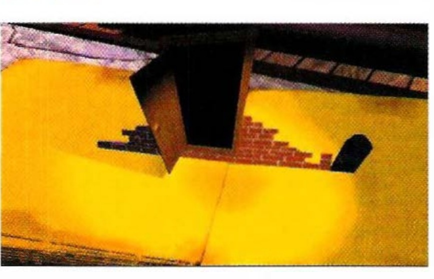
Trilobyte im Interview

Paul Rigby sprach mit David Luehmann, dem Projektmanager der Firma Trilobyte in Jacksonville, USA. Die Firma arbeitet zur Zeit immer noch an The 7th Guest, einem neuen und wegweisenden Adventure-Game, das in Bälde NUR auf CD-ROM erhältlich sein wird.



Eine neue Ära

● ***PCG: "Können Sie uns ein paar Hintergrundinformationen zu Ihrer Firma, zu bereits veröffentlichten Spielen und zu anderen Projekten geben, mit denen sich Ihre Programmierer gerade beschäftigen?"***
DL: "Trilobyte wurde 1990 zu dem einzigen Zweck gegründet, eine neue Art von Computer-Unterhaltung zu entwickeln, die alle Vorteile des damals neuen Konzepts der CD-ROM-gestützten Multimedia-Technik nutzen sollte. Bei der eigentlichen Gründung der Firma waren zwei Leute beteiligt, Graeme Devine (Präsident) und Rod Landeros (CEO/Creation Director). Vor der Gründung von Trilobyte waren sowohl Graeme als auch Rob bei dem Verlag Virgin Games (damals Mastertronic) beschäftigt. Graeme war bei Virgin Vize-Präsident der Abteilung Produktentwicklung, während Rob als Art Director für die künstlerischen Belange bei Virgin verantwortlich war."



● ***PCG: "Waren Sie überrascht von der Art und Weise, wie die Demo-Version von The 7th Guest von der Fachwelt aufgenommen wurde?"***
DL: "Wir waren, gelinde gesagt, überwältigt! Vor ungefähr einem Jahr habe ich bei der CES-Show in Las Vegas eine Demo-Version des Dramas gekauft, das damals noch einfach Guest hieß. Die Reaktion war ganz einfach unglaublich."

● ***PCG: "Wer hatte denn überhaupt die Idee zu diesem Spiel, haben Sie sich von anderen Quellen inspirieren lassen?"***
DL: "Graeme und Rob gebührt die Ehre, das Originalkonzept von der Gespensterhaus-Geschichte als Erste entwickelt zu haben. Man kann auch sagen, daß Graeme und Rob zu gleichen Teilen dazu beigetragen haben. Es gab ein paar Dinge, die die Art und Weise beeinflußt haben, in der sich die Geschichte entwickelte. Die wichtigste Inspiration kam von der ersten Folge der Fernsehserie Twin Peaks. Graeme und Rob waren fanatische Fans von Twin Peaks, und ihr unkonventionelles Herangehen an den dramatischen Inhalt des Spiels ähnelte sich sehr. Die einzige weitere Quelle der Inspiration war Point of View aus der HBO-Serie Tales from the Crypt, und die Kamerabewegungen bei The 7th Guest wurden teilweise von der außergewöhnlichen Filmtechnik beeinflußt, wie man sie in den Anfangsszenen von Crypt Keepers House findet."

● ***PCG: "Erzählen Sie doch etwas über das Drehbuch zu diesem Spiel."***
DL: "The 7th Guest ist kein Spiel sondern eine Geschichte. Es ist die Geschichte eines Wahnsinnigen, der vom Bösen in seinen Bann gezogen wird. Das Böse bringt ihn dazu, die Seelen von unschuldigen Kindern mit Hilfe von hinterhältigen aber faszinierenden Spielzeugen zu rauben. Die Geschichte selbst spielt Jahre nach dem Tod des Wahnsinnigen. Sechs Geister, die ihre Existenz dem bösartigen Treiben des Wahnsinnigen verdanken, erleben die Geschichte in alle Ewigkeit oder solange, bis der 7. Gast ankommt und die Herrschaft des Wahnsinnigen beendet."

● ***PCG: "Wenn Sie an einem so umfangreichen CD-ROM-Spiel arbeiten, weisen Sie dann bestimmten Bereichen auch von vorneherein eine bestimmte Menge an Speicherplatz zu, z. B. 60% für die Grafik, 30% für den Sound usw.? Wie sieht dann die Verteilung am Schluß für die Bereiche Musik, Grafik und Programmcode aus und können Sie sicherstellen, daß auch der gesamte verfügbare Speicherplatz genutzt wird?"***
DL: "Das ist eine ausgezeichnete Frage! Wo ist denn nur mein Taschenrechner? Zu Beginn war die einzige Überlegung hinsichtlich des Speicherplatzes folgende: Eine CD-ROM mit 500 MB bekommen wir nie voll? Weit gefehlt! Wie Sie vielleicht wissen, arbeiten wir jetzt bereits mit zwei CD's, wodurch uns noch gut 100 MB an zusätzlichem Platz zur Verfügung stehen. Wenn man alles von vorne bis hinten non-stop durchspielt, kommt man auf ca. 30 Minuten digitale Audioinformationen, 30 Minuten digitale Sprache und ca. 40 Minuten 3D-Kamerabewegungen. Die für den ei-

gentlichen Programmcode (der über einen Zeitraum von eineinhalb Jahren ständig überarbeitet wurde) benötigte Datenmenge beträgt ungefähr 1 MB, 4 MB benötigen wir für die komprimierte digitale Sprache, 20 MB für die komprimierten digitalen Bildinformationen und ca. 60-70 MB für komprimierte 3D-Bilder. Insgesamt kommen wir also auf ungefähr 80-90 MB Daten, wodurch wir für weitere Sachen noch etwas Speicherplatz übrig haben. Dieser zusätzliche Speicherplatz wird dazu genutzt, einen nahtlosen Übergang zwischen Disk 1 und Disk 2 während der Erprobung zu schaffen. Es ist vielleicht von Interesse, daß The 7th Guest vor der Komprimierung aus 20 GigaByte Rohdaten besteht."

● ***PCG: "Wie zeitintensiv war die Entwicklung, und was waren die härtesten Nüsse, die Sie zu knacken hatten?"***

DL: "Die Anspannung und die Intensität, die hier herrscht, ist

beginnt

schwer zu beschreiben. Der Standort Jacksonville gehört wohl zu den unauffälligsten, stressfreiesten und am wenigsten aufregenden Orten in der Welt, bietet dafür ein breites künstlerisches Umfeld, was sicherlich zum allgemeinen Wohlbefinden bei Trilobyte beigetragen hat. Im Moment nähern wir uns der für die Fertigstellung gesetzten Frist, d. h. vor allen Beteiligten liegen jetzt extrem lange Arbeitstage und -wochen. Wir sehen das Licht am Ende des Tunnels und hoffen, das es sich nicht als fahrender Zug entpuppt.





Die härteste Nuß, die wir zu knacken hatten, war die Technologie für die Komprimierung der Daten, bei der Animation, der Musik usw. müssen wir hohe Geschwindigkeiten einhalten, und das bei nur 150 kB pro Datensekunde. Die hohe Audio- und Bildqualität zu gewährleisten war sicher die schwierigste Aufgabe."

● ***PCG: "Was können wir als nächstes von Trilobyte rwarten?"***

DL: "Trilobyte arbeitet bereits an einer neuen Geschichte, mit der es ab November losgehen soll. Wir haben noch keinen offiziellen Namen für die Geschichte, der Arbeitstitel is T2, was für Trilobyte 2 steht, das zweite Drama. Es handelt sich hierbei nicht um Teil 2 von The 7th Guest, sondern um ein vollständig neues Drama, das für die meisten Techno-Spieler da draußen ein Schock sein wird."

● ***PCG: "Vielen Dank für das ausführliche Gespräch."***

Reach for the Skies - The Battle for Britain

Allroundtalent

Scheinbar im Schatten der vielen anderen, neuerschienenen Flugsimulationen bahnt sich dieses Spiel seinen Weg auf den Markt: Wer sich Reach for the Skies aber näher betrachtet, kann bestätigen, daß die Simulation kein Schattendasein zu befürchten hat.



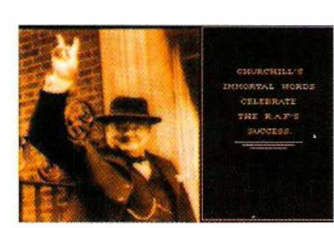
Ein Flugsimulator für Einsteiger. Relativ geringe Anforderungen an die Hardware vereinen sich mit einem einfachen aber nicht gering zu schätzenden Gameplay.

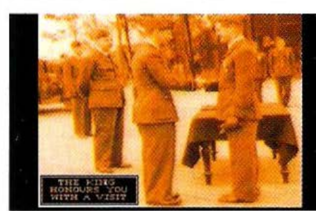
Sommer 1940. Der Zweite Weltkrieg eskaliert zum Luftkrieg über England. Die Fliegereliten der Luftwaffe und der Royal Air Force prallen über englischem Gebiet aufeinander - verschiedene deutsche Bomber auf der einen, englische "Spitfires" und "Hurricanes" auf der anderen Seite. Die Schlacht um England dauert letztendlich nur vom Juli bis zum Dezember desselben Jahres - und die R.A.F. stellte sich schließlich als die überlegene Seite heraus...

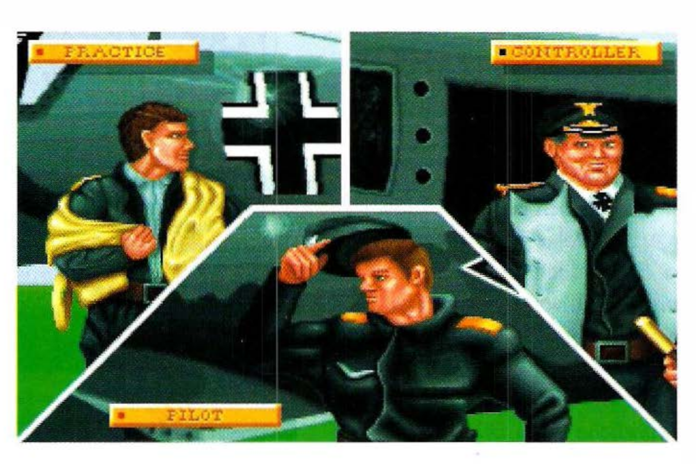
Der Kriegsabschnitt, der sich auf diese drei Monate verteilt, wurde offensichtlich genau analysiert, bevor man sich an die Programmierung von Reach for the Skies machte: Was herauskam ist sowohl ein Spiel für überzeugte "Dogfighter", die einen actionreichen Luftkampf allen Arten von Strategiespielen vorziehen, als auch eine strategische Simulation, bei der Wohnzimmergeneräle probieren können, nach welcher Taktik sie "damals" wohl vorgegangen wären.

Für Strategen und Actionliebhaber

Unter einen Hut gebracht wurden die beiden scheinbar unvereinbaren Spielideen durch eine Zweiteilung des Karriereweges: Es läßt sich der Weg eines einfachen Piloten einschlagen oder der eines Militärstrategen, der entscheidet, welche Ziele, wann und von wem angegriffen (Luftwaffe) oder verteidigt (R.A.F.) werden (von Karriere kann dabei eigentlich nicht gesprochen werden, da sich die Simulation wirklich nur auf einen Abschnitt von drei Monaten bezieht.) Um die geschichtliche Übereinstimmung zu gewährleisten, teilt sich das Spiel in vier Zeitphasen auf: Phase 1 beginnt am 10. Juli mit Angriffen der Luftwaffe auf Konvois im Ärmelkanal. In Phase 2 wagen sich die Deutschen erstmals in den englischen Luftraum, um in einem viertägigen Angriff die Radaranlagen Englands zu zerstören. Phase 3 beschreibt den Angriff der Luftwaffe auf die Flughäfen der R.A.F., und in der vierten und letzten Phase







versucht die Luftwaffe mit Bombenterror gegen London, die Moral Englands zu brechen.

Acht verschiedene Flugzeugtypen

Dem Spieler steht offen, auf welcher Seite er kämpfen möchte. Entscheidet er sich für die Royal Air Force, muß er sich ausschließlich um die Abwehr einfallender Bomber und Begleitflugzeuge kümmern - ihm selbst stehen je nach Situation "Spitfire"- oder "Hurrican"-Abwehrflieger zur Verfügung. Die englische Seite eignet sich vor allem im Practice-Modus ideal für schnelle Dogfights. Einen erfolgreichen Angriff auf Seite der Luftwaffe zu fliegen, ist hingegen eine etwas interessantere Aufgabe: Es stehen sechs verschiedene Flugzeuge, vier Bomber und zwei Jäger, zur Verfügung. Die einzelnen Flugzeugtypen unterscheiden sich in der Cockpitdarstellung nur geringfügig (Bomber und Jäger unterscheiden sich natürlich mehr), im



Extravagante Kamerafahrten außerhalb der Flugzeuge vermitteln hautnahe Atmosphäre.

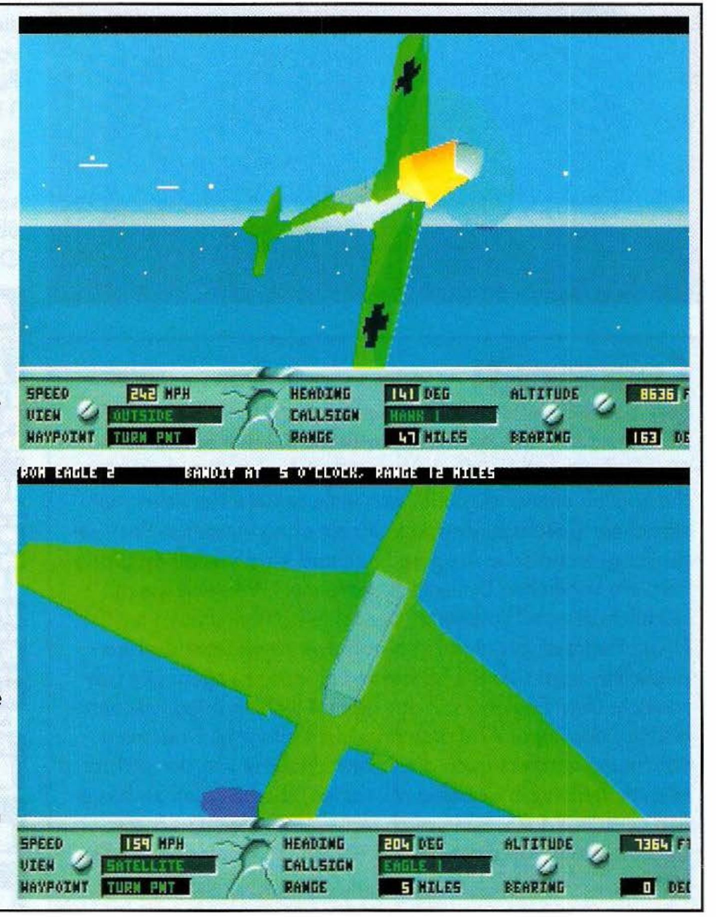
Flugverhalten aber stark. Apropos Flugverhalten: Die Joysticksteuerung ist sehr sauber programmiert. Auch ein Anfänger hat keine Schwierigkeiten, seinen Vogel in die Luft zu bringen und dort zu halten.

Seltene Vielfalt

Reach for the Skies stellt angenehm wenige Voraussetzungen an die Computerhardware, kann aber mit erstaunlich vielen Neuigkeiten und Innovationen aufwarten. Eine der besten Ideen ist wohl die Möglichkeit,

Technik:

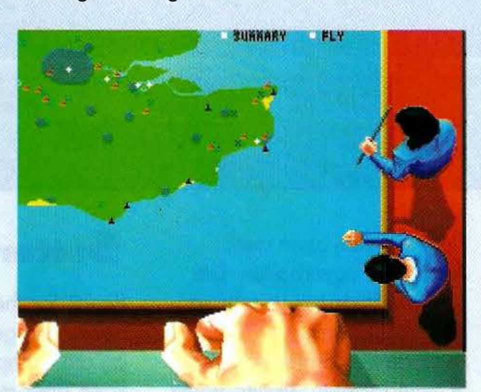
Mit den Landschaftsdarstellungen der Hightech-Flugsimulationen F15 III oder Harrier Jump Jet kann Reach For The Skies nicht ganz mithalten. Dafür sind die Ansprüche an die Hardware aber entsprechend niedrig angesetzt. Auf einem 286er sollte es nur mit Einschränkungen (16 Farbmodus, niedrige Detailstufe) gespielt werden, auf einem 386 SX macht es aber schon richtig Spaß und auf einem 386er 33MHz geht trotz Aktivierung aller Grafikdetails die Post voll ab. Dann allerdings tauchen bei genauerem Hinsehen auch Details auf, mit denen selbst F15 III nicht aufwarten kann: Die Flugzeuge sind nicht mehr aus einfarbigen Polygonflächen zusammengesetzt, sondern besitzen einmalig gelungene Farbabstufungen, die sie unglaublich plastisch wirken lassen. Mit viel Sachverstand wurden auch die Steuerung und der Sound programmiert - steckt der Spieler beispielsweise gerade in einem aufreibenden Luftkampf, dann braucht er die Hand nur äußerst selten vom Joystick zu nehmen, da alle Positionen, die er per Tastendruck verläßt, vorbildlich vom Computer übernommen werden. Entscheidet sich der Spieler etwa, kurz in die Rolle des Heckschützen zu schlüpfen, um sich eines lästigen Verfolgers zu entledigen, dann bleibt das Flugzeug trotzdem auf Angriffskurs, und der Computer versucht selbständig, das näheste Feindflugzeug vom Himmel zu holen. Im Bezug auf den Sound konnte uns Reach For The Skies ebenfalls beeindrucken: Das Motorengeräusch wirkt besonders bassig und dadurch realistischer. Für den Funkverkehr zwischen den einzelnen Maschinen werden digitalisierte Sätze verwendet, und auch zwischen Flügen bekommt man gelungene Musik-Themen zu Gehör.



Pilot oder Controller?

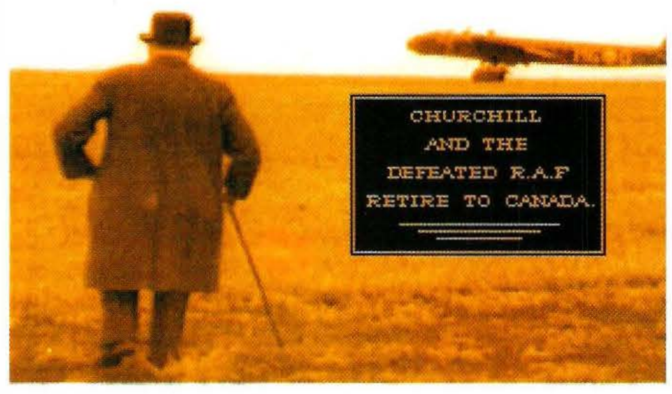
Wer sich neben dem puren Fliegen auch für strategische Elemente interessiert, sollte nach den ersten Flugerfahrungen als aktiver Pilot einmal den Weg des Controllers wählen. Hier verbringt der Spieler einen Teil seiner Zeit im Planungsraum der jeweiligen Luftwaffe. Eine Übersichtskarte über den westlichen Teil Englands gewährt ihm jederzeit Überblick über den Stand der Gefechte. Auf der Seite der R.A.F. umfaßt die Landesverteidigung dabei die komplette Planung und Anordnung aller Bewegungen der Fliegerstaffeln - von der Flugzeugfabrik bis zum Lufteinsatz. Was auf der deutschen Seite zu planen ist, ist ebenso klar: Die Auswahl der strategisch besten Ziele und die Zusammenstellung der Fliegerstaffeln. Absolute Strategie-Cracks werden in diesem Teil des Spiels natürlich nicht die große Offenbarung erleben, da das Ganze eben nur eine Zusatzoption in einem guten Flugsimulator ist, und keine eigenständige Strategiesimulation darstellt.

Als Alternative zum reinen Pilotendasein ist die Option Controller (man nimmt als Controller ebenfalls am Kampfgeschehen teil) aber durchaus unterhaltsam.









sich nach Belieben in jedes Flugzeug seiner Staffel zu versetzen. Mit einem einzigen Tastendruck wechselt man so vom wendigen BF 109-Jagdflugzeug ins Cockpit des HE 111-Bombers - oder vielleicht an das Heckgeschütz? Ganz egal, es bleibt Ihnen überlassen, welchen Part Sie wann übernehmen wollen! Aus der Optionenvielfalt seien noch weitere Highlights erwähnt: Die Möglichkeit, das Kampfgeschehen aus verschiedenen Kamerapositionen zu betrachten, wurde fast ins Extrem getrieben. An Drehungen, Schwenks, Kamerazooms, Videorekorder, ja sogar an Schnappschüsse fürs elektronische Fotoalbum wurde gedacht.

Thomas Borovskis ■

Comment:

Von dieser Simulation sollten sich andere Hersteller ein Stück abschneiden - und das nicht nur in technischer Hinsicht. Mit "Reach for the Skies" finden wir nämlich eine Flugsimulation, die endlich einmal das hält, was viele andere Hersteller versprachen: Geschichtliche Autentizität ohne einseitige Parteiergreifung, technische Ausgereiftheit und eine Vielfalt an Optionen, die wirklichen Dauerspaß garantiert. Wo sich die mit reichlich Vorschußlorbeeren bedachte Bombersimulation "B17 Flying Fortress" als einfältig heroisches Joystickgerühre herausstellte, zeigt sich R.F.T.S besonders ausgewogen: Die Luftschlacht über England soll aus beiden Sichten erlebt werden - als Pilot der Royal Air Force oder der Luftwaffe. Besondere Beachtung verdient auch die Abstandnahme von der verbreiteten Aufteilung in einzelne Missionen, die alle glatt zu bestehen sind: In R.F.T.S. kann auch mal eine Schlacht verloren werden, ohne daß damit gleich der ganze Krieg entschieden wäre.







Ragnarok

Götter-schicksal

Brettspiele gehören sicherlich nicht zum Gros der Neuerscheinungen auf dem Computerspielesektor. Abgesehen von regelmäßigen Neuauflagen des königlichen Spiels, dem Schach, gibt es nur wenige Alternativen. Im Vergleich zu aufwendigen Adventures oder komplexen Strategiespielen locken Mühle oder Dame aber auch nur wenig. Mirage hat die Zeichen der Zeit erkannt und bringt ein neues, altes Brettspiel auf den Markt. Aufwendig in Szene gesetzt, verspricht Ragnarok jede Menge Spielspaß.

Ragnarok oder King´s Table ist alles andere als neu. Basierend auf dem alten Tablutspiel war es schon das Lieblingsspiel der Wikinger. Sie nahmen es auf ihre Eroberungszüge mit, und so kam es später auch zu den Angelsachsen. Tablut stellt ein wichtiges Bindeglied zwischen den Spielen der Urzeit und dem heutigen Schachspiel dar. Nordeuropäische Archäologen fanden die ersten Hinweise auf das Denkspiel dank eines Brettfragmentes, auf das sie in einem dänischen Grab des vierten Jahrhunderts v.Chr. stießen. Mit dem Auftreten des Schachs und seiner Verbreitung in Europa geriet das Tablutspiel, von einer in Lappland erhalten gebliebenen Variante abgesehen, schon vor Beginn des Spätmittelalters in Vergessenheit. Die Programmierer der englischen Firma Imagitech Design haben dieses Spiel wieder ausgegraben, mit einer neuen Hintergrundstory versehen, und als Ergebnis ein sehr sehenswertes Stück Unterhaltungssoftware geschaffen. Denn durch einige leichte Änderungen der Regeln gestalteten sie ein faszinierendes Spiel. Bezeichnet man Schach doch als das Spiel der Könige, so geht Ragnarok noch einen Schritt weiter. Denn hier schlüpfen Sie in die Rolle einer Gottheit. Der oberste aller Götter, Odin, sieht seine Macht schwinden, krank von dem Gedanken abtreten zu müssen, sucht er fieberhaft nach einer Möglichkeit seinen Status aufrecht zu erhalten. Dabei entwickelt er das Spiel Ragnarok, um damit die apokalyptischen Schlachten der Götter und ihrer Untertanen zu simulieren. Um das Spiel zu

gewinnen muß man zweimal gegen jeden Kontrahenten antreten, einmal auf der guten, einmal auf der bösen Seite, und ihn besiegen. Wem diese Spielart zu langwierig erscheint, der kann anstelle des Ragnarok-Tournaments auch die King´s Table-Variante wählen. Das bedeutet, daß man nur ein Spiel gegen einen Gegner spielt, um zu gewinnen.



Das Reglement

Gespielt wird auf einem Raster von elf x elf Feldern. Der Mittelpunkt ist der Thron. Er wird vom obersten aller Götter besetzt. Seine Krieger, die weißen Figuren, stehen rautenförmig um ihn herum. Gegenüber sind die Angreifer, die schwarzen Figuren, aufgereiht. Schwarz gewinnt, wenn der weiße König (Odin) geschlagen ist. Weiß hingegen gewinnt, wenn der König den Durchbruch zu einem der Randfelder schafft. Bis auf den König und die vier wählbaren Spielcharaktere ziehen alle Figuren auf gleiche Weise, nämlich wie der Turm beim Schach. Sie können also waagrecht oder senkrecht, aber nie diagonal, beliebig weit über freie Felder hinwegziehen. Der König kann nur, waagrecht oder senkrecht, jeweils ein Feld ziehen. Eine Figur wird geschlagen, wenn sie von zwei gegenüberliegenden Seiten in die Zange genommen wird. Es können somit auch mehrere Figuren mit ein und demselben Zug genommen werden. Ein Stein wird aber nicht geschlagen, wenn er sich selbst zwischen die beiden feindlichen Steine hineinbewegt.

Abwechslungsreich

Zu Beginn des Spiels wählt man außer der Farbe, die man führen möchte, auch noch vier weitere Spezialfiguren, welche besondere Eigenschaften aufweisen: So müssen manche Figuren von drei Seiten umstellt werden, um geschlagen werden zu können. Außerdem verfügen sie oftmals über bessere Zugmöglichkeiten, wie zum Beispiel diagonal ziehen oder springen. Durch diese immer neuen Konfrontationen verschiedenster Kontrahenten gestaltet sich Ragnarok abwechslungsreicher als Schach. Der König ist gefangen, wenn er ringsum von schwarzen Figuren umstellt ist, oder von drei Figuren umstellt ist und entweder das vierte Feld das Zentrum des Bretts ist oder Odin sich am Rande des Spielbretts

aufhält. Zu Beginn führt der Spieler entweder 13 weiße Figuren oder 24 schwarze Figuren.

Bediener-freundlich

Bei Ragnarok führt Schwarz immer den ersten Zug aus. Gezogen werden die Figuren wahlweise per Tastatur oder per Maus. Die Bedienung des Spiels glänzt durch ihre Benutzerfreundlichkeit. Per Icons läßt sich das Programm auf die Wünsche des Spielers konfigurieren. Speichermöglichkeit und Wiederholungsfunktion sind eingebunden. Der Spieler kann sich auf Wunsch auch mehrerer Hilfeoptionen bedienen. Angefangen bei der Auskunft über den angeklickten Spielstein bis zur Auswahl möglicher Züge einer Figur, läßt das Spiel keine Wünsche offen. Abgesehen davon, daß man Ragnarok auch zu zweit spielen kann, bringt auch die Wahl des Computeropponenten manche Neuerung mit sich. So spielt man Ragnarok nicht einfach gegen den Computer, sondern gegen einen personifizierten Spieler. Dadurch geschieht die Auswahl des Schwierigkeitsgrades nicht über anonyme Spielstufen, denn jeder Computerspieler hat seine eigenen Stärken und Schwächen, also beispielsweise aggressive oder überlegte Spielweise.

DIE SPEZIAL-FIGUREN



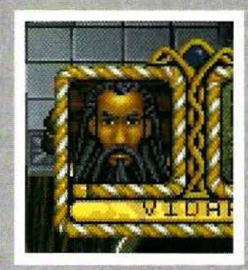
ODIN
Oberster aller Götter. Er ersetzt den König des King's Table Spiels.
Züge: Ein Feld horizontal oder vertikal pro Spielzug.



THOR
Gott des Donners und Träger des mächtigen Hammers Mjollnir.
Züge: Er kann jederzeit im Spiel auf ein Feld, daß von einem Kontrahenten besetzt ist und tauscht die Leben.



FREY
Gott der Fruchtbarkeit und mächtiger Krieger.
Züge: Diagonal in jede Richtung aber nicht horizontal oder vertikal.



VIDAR
Sohn des Odin.
Züge: Zwei Felder horizontal oder vertikal.
Er ist dazu bestimmt, Ragnarok zu überleben, wenn seine Figur genommen wird, erscheint Vidar wieder in einem der Startfelder.



HEIMDALL
Wächter der Regenbogenbrücke
Züge: Heimdall kann in jede beliebige Richtung ziehen, aber nur ein Feld pro Spielzug.



VALKYRIES
Sie fliegen mit hoher Geschwindigkeit durch die Lüfte.
Züge: Valkyries ziehen zwei Felder pro Zug, horizontal oder vertikal, sie springen über jede Figur im ersten Feld.



TYR
Der tapferste aller Götter. Er verlor seine rechte Hand an den Wolf Fenrir. Um ihn zu nehmen, muß Tyr von drei Seiten umstellt sein.
Züge: Er kann vertikal und horizontal beliebig viele Felder pro Spielzug gehen.



LOKI
Bekannt für seine Verwandlungskunst, ist er der Zauberer der Lügen.
Züge: Beliebig viele Felder pro Zug, aber nur diagonal.



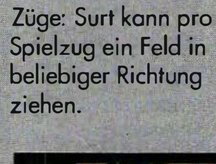
FENRIR
Der Wolf ist im Spiel das Gegenstück zu den Valkyries.
Züge: Zwei Felder pro Zug ziehend, kann er über jede Figur im ersten Feld springen.



JORMUNDGAND
Die Weltschlange
Züge: Beliebig viele Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung. Die Figur kann auch auf ein Feld ziehen, das von einem Gegner besetzt ist und die Leben wechseln.




SURT
Er ist der König der Feuer-Riesen.
Züge: Surt kann pro Spielzug ein Feld in beliebiger Richtung ziehen.





GARM
Bewacher der Höllen-Pforte.
Züge: Beliebig viele Felder in jede Richtung. Er muß von drei Seiten umstellt sein, um gefangen zu werden.



HYRM
Der gefürchtete Kapitän des Schiffes Naglfar.
Züge: Zwei Felder horizontal oder vertikal, wenn er gefangen wird, erscheint er auf einem der Start-Felder wieder.

Beachtung gebührt auch der technischen Realisierung des Spiels. So wurde an Kunststückchen sowohl bei der Grafik als auch beim Sound nicht gespart. Denn ähnlich wie bei den bekannten Kampfanimationen aus Battle Chess erwachen auch die Figuren des Ragnarok-Spiels bei Konfrontationen zum Leben und putzen so ihre Gegner auf verschiedenste Art und Weise vom Spielfeld. Dabei setzt das Spiel aber noch einen drauf, denn zusätzlich zu diesen Animationen bekommt der Spieler von seinem imaginären Gegenüber spitze Kommentare über den einen oder anderen Spielzug. Die Kommentare hängen natürlich stark von den Charakterzügen des jeweiligen Gegners ab. Beide Funktionen sind selbstverständlich auf Wunsch auch abwählbar. Im Gegensatz zu den manchmal nervigen Wartezeiten, die ein Schachprogramm zur Berechnung seiner Züge braucht, erfreut Ragnarok den Spieler mit äußerst kurzen Bedenk-Phasen, was nicht der einzige Pluspunkt ist, den dieses Programm für sich verbuchen kann. So bietet Ragnarok Strategie-Unterhaltung pur, perfekt in Szene gesetzt, mit unzähligen Spielvariationen. Deshalb kann man die Anschaffung des Spiels nur empfehlen, da es auch über längere Zeit immerwieder glänzenden Spielspaß bereitet.

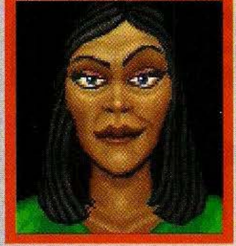
Thomas Brenner ■



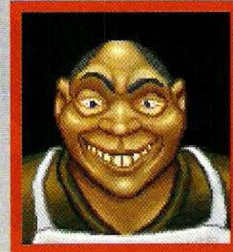
DIE COMPUTER-GEGNER



BODVAR WAR-TOOTH
Bodvar ist ein Haudegen der alten Tradition. Er ist rauh, brutal und sucht ständig die Konfrontation. Das macht sich auch in seiner Spielweise bemerkbar.



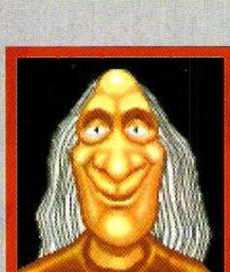
ASA BORKDAUGHTER
Sie ist Geirmund's ältere Schwester, die ebenfalls in der Taverne bedient. Asa ist eine raffinierte Spielerin, aber sie neigt zu vorschnellen Zügen und aggressivem Verhalten, falls es offensichtlich wird, daß sie verliert.



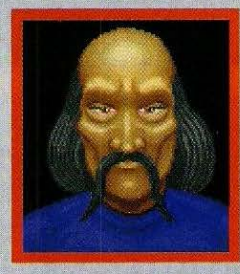
BORK THE BREWER
Er ist der Besitzer der Taverne. Bleibt er von Zeit zu Zeit unbeobachtet, ist er ein hervoragender Spieler.

HAFGRIM GEIRSON THE FAT
Er ist durchaus ein guter Spieler, nur manchmal handelt er etwas unüberlegt und aggressiv.

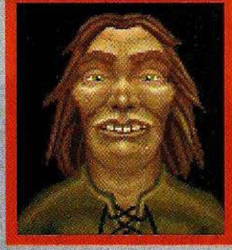




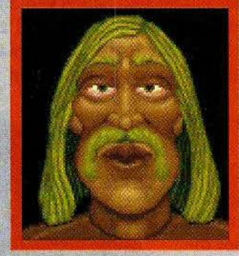
GEIR THE GODI
Geir ist der ansässige Priester. Er spielt sehr vorsichtig.



THORHALL THE SKALD
Thorhall ist definitiv der beste Ragnarok-Spieler des Ortes.



GEIRMUND BORKSON
Geirmund ist der junge Kellner in der Taverne. Er ist ein Anfänger und stellt somit auch keine große Herausforderung für den Spieler dar.



HALFRED LACE-CUFF
Halfred ist fast allabendlich in der Taverne anzutreffen. Seine Ragnarok-Spielweise ist gut überlegt. Aber er ist ein vorsichtiger Spieler.



BRYAN THE YOUNG
Bryan ist ein kompetenter Allround-Spieler.



SIGRID SHIELDMAIDEN
Sie spielt sehr aggressiv. Doch ihr instinktiver Selbsterhaltungstrieb, läßt diese Aggressionen nicht ihr Spiel untergraben.



THE OLD HAG
Sie lebt in einer kleinen Höhle außerhalb des Dorfes. Sie ist eine exzellente Spielerin.

Das Urteil der Redaktion...

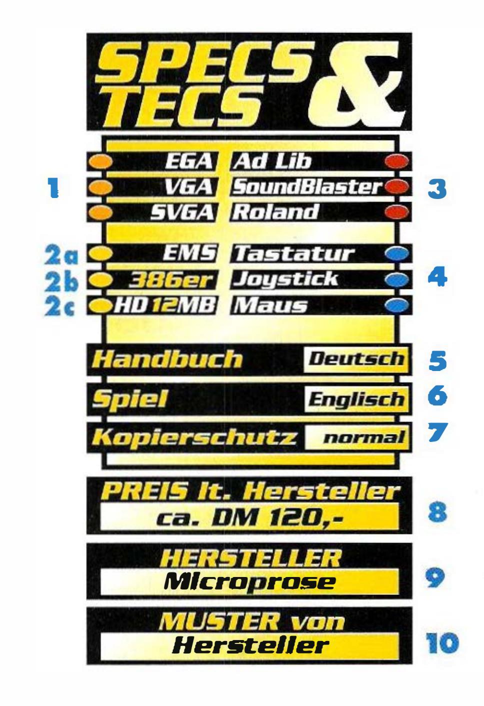
...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Wir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.

SPECS & TECS

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

- 1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- 2a Wird EMS-Speicher benötigt?
- 2b Welche CPU ist Vorraussetzung?
- 2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
- 3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
- 4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
- 5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
- 6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
- 7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
- 8 Wieviel soll das Spiel kosten?
- 9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
- 10 Wer hat die Redaktion unterstützt?



RANKING
1 Wirtschafts-simulation 2b 2a
75
Sound 3
Grafik 4
Gameplay 5
Originalität 6
Prozent
Spieleranzahl 2 7
Motivation Monate 8
Ausstattung normal 9
Preis/Leistung normal 10

Genre	Gewichtungsfaktor Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

- 1 Spielgenre
- 2a Gesamtwertung
- 2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
- 3 Höhe der Soundwertung
- 4 Höhe der Grafikwertung
- 5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
- 6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
- 7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
- 8 So lange fesselt das Spiel an den Monitor.
- 9 Wie aufwendig ist die Spielausstattung?
- 10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.
Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

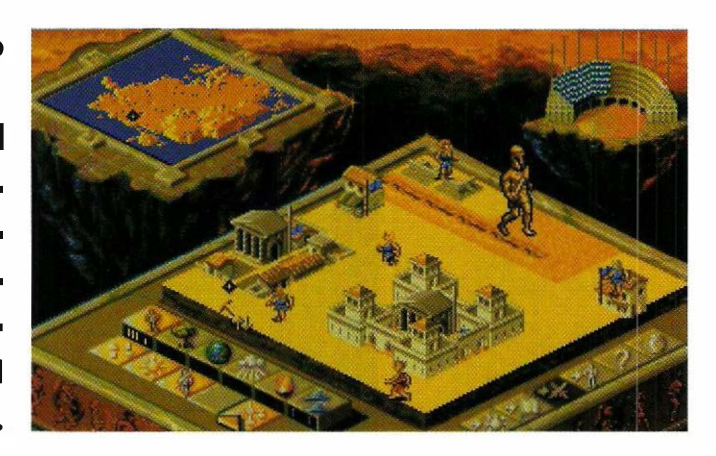
Der PC Games AWARD

AWARD PC Games Disc & Mag

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerte Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

Spielen wie Gott in...

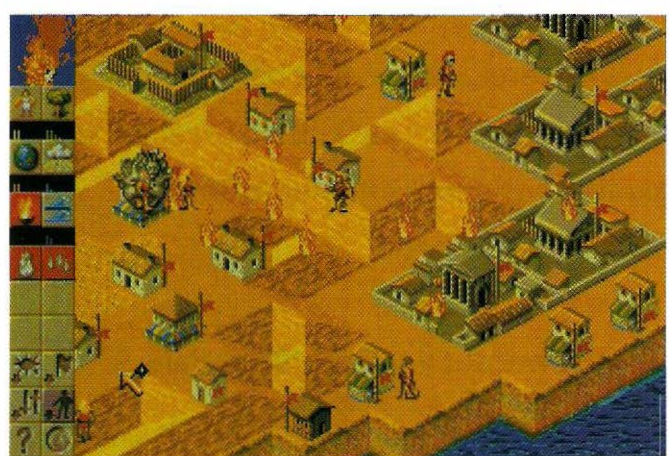
Mit Versionsnummern ist das so eine Sache. DOS 2 und DOS 1 trennten Welten, Larry 2 und Larry 1 war nur der Hauptdarsteller gemein, verschiedene Ultima-Versionen unterscheiden sich immerhin (etwas) bei der zugrundeliegenden Story. Populous II verhält sich da etwas anders...



Ein Gott zu sein, ist eine durchaus angenehme Angelegenheit. Man läßt sich von seinem Volk anbeten und sorgt im Gegenzug für fruchtbares Land, fruchtbare Frauen, gutes Wetter und schickt als mahnende Zeichen von Zeit zu Zeit eine Umweltkatastrophe. Wie schön könnte dieses Leben sein - wäre da nicht eine zweite Gottheit, die ein eigenes Volk hat, und sich um dieses ebenso sorgt. Denn auf einer kleinen Welt scheint kein Platz für zwei nebeneinander lebende Völker zu sein, jedes will mehr Macht, mehr Land und die alleinige Herrschaft, ein Blick auf den Balkan bestätigt diese Thesen. Der liebevolle Gott kann sich jetzt also nicht mehr allein um das Aufblühen der eigenen Kultur kümmern, sondern um die Zerstörung der Konkurrenz. Die Macht dazu geht vom Volke aus: Je mehr Leute von den Führungsqualitäten des Gottes überzeugt sind, desto mehr "Mana" steht ihm zur Verfügung, desto stärkere Waffen kann er einsetzen.

Der Zorn Gottes

Die Aufgaben des Gottes der "guten" Seite übernimmt natürlich der Spieler, der andere Gott aus der griechischen Sagenwelt wird vom Computer gesteuert. Das anfangs sehr kleine Volk spendet dem Spieler nur sehr wenig Macht. Daher sollte das zerklüftete Land möglichst bald planiert werden, um den Siedlern die Möglichkeit zu geben, neue Häuser und Burgen zu bauen, aber bereits bei diesen grundlegenden Tätigkeiten kann dem Spieler das Mana ausgehen. So blüht das Volk langsam auf und freut sich seines Lebens. Doch eines Tages ist es soweit: Die ersten Siedler treffen auf Vertreter des ebenfalls expandierenden "bösen" Volkes. Eine gnadenlose ohrenbetäubende Schlacht um Bauland und Häuser entsteht, deren Ausgang vor allem von der Anzahl neugeborener Siedler und deren Vertrauen in die Zukunft des Volkes abhängt. Um seinen Anhängern unter die Arme zu greifen, steht dem Hobbygott eine große Anzahl an Hilfsmitteln zur Verfügung. Neben Sümpfen, Vulkanen, Feuerregen, Gewittern, Flutwellen und ähnlichen Vergnüglichkeiten kann die gegnerische Seite auch mit Rittern der unterschiedlichsten Art beglückt werden. Im Gegensatz zu den Naturkatastrophen benötigt aber der fast unbesiegbare Ritter zum Überleben Menschenopfer - Menschen, die an der "Front" fehlen. Beeindruckend an den Rittern ist außer der





Kampfkraft auch die Dummheit: Befindet sich zwischen dem Ritter und einem Feind Wasser, so verharrt er regungslos am Ufer und wartet auf eine Verbindung zum anderen Ufer. Befindet sich der Ritter zwischen mehreren feindlichen Häusern, kann er sich unter Umständen nicht für eines entscheiden und läuft erbarmungslos im Kreis herum.

Armageddon

Wer sich seiner Sache ganz sicher ist und auf die schier endlosen Schlußminuten verzichten möchte, kann zum "Armageddon" blasen: Der Endkampf, bei dem sich alle Bewohner des Landes zum großen Showdown treffen. Doch wie bei allen vorhandenen Waffen ist auch hier Vorsicht geboten, der Gegner erscheint meist wesentlich schwächer, als er ist. Auch Flutwellen und Sümpfe unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind, außerdem reizen Angriffe den Gegner zu fürchterlichen Strafen. Um sich vor dem Gröbsten zu sichern, bietet Populous dem Spieler zwei Schutzmöglichkeiten: Flutwellenbremsendes Gestein und eine Stadtmauer, die Feinde draußen, aber auch das eigene Volk innen hält. Ist eine Runde beendet, wird der Spielablauf mit Punkten belohnt - eine äußerst nutzlose Sache, da die Punktevergabe nicht nachvollziehbar ist und nicht einmal eine Highscore-Tabelle existiert. Weiterhin gibt es bis zu fünf "Erfahrungspunkte", die auf die sechs Waffengattungen verteilt werden können und die Wirksamkeit der ein-

Göttliche Befehle

Volk



Land anheben und senken
Mit Hilfe der beiden Maustasten können Landschaften für die Besiedlung geglättet, neues Land geschaffen und bereits bestehendes versenkt werden.

Perseus
Der Führer wird zu einem Ritter umgewandelt, der sich wesentlich intelligenter benimmt als der Rest des Volkes und darüberhinaus eine enorme Kampfkraft besitzt. Um seine Stärke zu erhalten, müssen Menschen am Papal Magnet geopfert werden.

Armageddon
Die beiden Völker treffen sich geschlossen in der Mitte des Landes und Kämpfen bis nur noch ein Volk übrigbleibt.

Papal Magnet
Hat das Volk bereits einen Führer, so kann hiermit sein Wanderziel bestimmt werden. Seine Anhänger folgen ihm und können so zur Eroberung neuer Landstriche gebracht werden.

Seuche
Hiermit wird eine feindliche Person oder Niederlassung mit einer Seuche infiziert, die sich schnell über das Land ausbreitet. Infizierte geben ihrem Gott kein Mana und lassen ihn beim Armageddon im Stich.

Vegetation



Wald
Das Pflanzen von Bäumen erhöht die Beliebtheit des Gottes beim Volk.

Sumpf
Wandelt einen Teil des Landes in ein Sumpfgebiet um, in dem herumlaufende Leute versinken. Der Sumpf unterscheidet nicht zwischen Gut und Böse.

Adonis
Wie Perseus, allerdings teilt er sich nach jedem Kampf und vermehrt sich so rasend schnell. Adonis ist nicht besonders widerstandsfähig.

Blumen
Sie erneuern verbranntes Land und breiten sich unter Umständen sogar aus. Auch sie erhöhen die Beliebtheit des Gottes beim Volk.

Pilze
Im richtigen Muster angepflanzt breitet sich dieser tödliche Pilz schnell aus. Natürlich macht er auch vor gutem Land nicht halt.

Erde

Straßen
Darauf können sich die Läufer wesentlich schneller im Land fortbewegen. Damit können auch feindliche Kämpfer in Fallen gelackt oder ein Pilzbefall aufgehalten werden.

Erdbeben
Reißt die Erde auf und verschlingt jeden Läufer, der sich zu nah an die lavagefüllten Risse wagt.

Heracles
Eine besonders starke Ausführung des Perseus.

Mauern
Ein wirksames Mittel, um Feinde fernzuhalten. Für starke Feinde stellen sie jedoch kein großes Hindernis dar, diese klettern einfach drüber.

Bartholith
Läßt auf der Landschaft ein Gesteinsfeld erscheinen, das sich kaum noch zum Besiedeln eignet.

Luft



Blitz
Läßt aus einem leichtbewölkten Himmel einige Blitze schießen, die Läufer, Land und Häuser verbrennen.

Gewitter
Der wesentlich gewaltigere Verwandte des Blitzes.

Hurrican
Dieser Sturm verwüstet so ziemlich alles.

Wirbelsturm
Reißt verbeilaufende Läufer mit sich und schwächt diese. Eigentlich nur zur Fortbewegung geeignet.

Odysseus
Eine besonders schnelle Ausführung des Perseus.

Feuer



Feuersäule
Erzeugt eine wandernde Flamme, die alles verbrennt, was unter sie gelangt.

Vulkan
Läßt einen Vulkan aus dem Boden steigen, der nicht nur unfruchtbares Land mit sich bringt, sondern auch mehrere Lavaströme über das Land fließen läßt.

Feuerregen
Ein äußerst dekoratives Naturereignis, das ganze Landstriche zerstört.

Achilles
Ein schneller Kämpfer, der jeden Feind und dessen Häuser verbrennt.

Wasser



Basalt
Erzeugt unzerstörbare Brücken über weite Wasserflächen hinweg

Taufbecken
Ähnlich dem Sumpf, allerdings wechseln die hineinfallenden Läufer lediglich ihre Konfession.

Flutwelle
Versenkt sämtliche Landmasse die nur eine Stufe über dem Meer ist.

Strudel
Läßt einen Wasserstrudel entstehen, der sich vermehrt und Land in die Tiefe reißt.

Helena von Troja
Eine Kämpferin, welche die Feinde nicht umbringt, sondern sie um den Verstand bringt. Sie folgen ihr wie die Lemminge.



zelnen Waffen erhöhen. Für die 1.000ste Runde, in der gegen Zeus persönlich angetreten wird, ist man für jede dieser Erfahrungspunkte dankbar, da das Spiel von Runde zu Runde schwieriger wird: Anfangs ist fast alles erlaubt, später stehen nur noch sehr wenige Waffen zur Verfügung, nur unbesiedeltes Land darf angehoben oder gesenkt werden, Land darf nur gesenkt, aber nicht angehoben werden usw. Zusätzlich wird der Gegner immer schneller, klüger und mächtiger.
Populous II läßt sich per Modem auch zu zweit Spielen, es gibt wohl kein anderes Spiel, das sich so hervorragend dazu eignet. Allerdings erzeugt dieser Modus auch zwischenmenschliche Aggressionen wie kaum ein anderer, wer sieht schon gerne sein eigenes Volk untergehen? Für Spieler mit obskurem Geschmack kann der Computer auch gegen sich selbst antreten, ein schneller aber eintöniger Modus.

Technisches

Die Soundausgabe verblüfft den Soundkartenbesitzer mit einer Unzahl verschiedener gesampelter Klängen: Das Klirren von Waffen, das Stöhnen tödlich verwundeter Menschen und ein leises "Bing" bei der Anwahl eines Menüpunktes. Zusammen ergibt dies ein zweideutiges Gestöhne wie bei SimLife, auch dort wurden die Fähigkeiten moderner Soundkarten konsequent ignoriert. Allein die Grafik zeigt den Wechsel der Versionsnummer: Eine Vielzahl unterschiedlich gestalteter Menschen, liebevoll (für die Menschen viel zu klein) gestaltete Häuser und eine wesentlich schönere Spieloberfläche zeichnen Populous II aus. Alternativ zu der etwas groben 256-Farben-Darstellung ist auch noch ein detailreicher 16-Farben-Modus verfügbar, der das Spiel aber stark verlangsamt. Die Mausbedienung ist im Vergleich zur Vorgängerversion sogar noch etwas umständlicher geworden. So ist es nun notwendig, den Mauszeiger fast über den ganzen Bildschirm zu bewegen, außerdem können die nahe am Spielfeld liegenden Menüpunkte versehentlich angewählt werden, was fatale Folgen mit sich bringen kann. Das warnende Geräusch wird von dem Schlachtgestöhne völlig übertönt. Wie bereits Populous I reagiert das Programm zu langsam auf Mausbefehle, das Verschieben des angezeigten Landschaftsauschnitts mit der Maus widerspricht jeder Konvention, hier sollte man die Tastatur zu Hilfe nehmen. Trotz aller verbliebenen Mankos spielt sich Populous II weiterhin hervorragend. Obwohl sich das Spiel eigentlich ständig wiederholt, macht das Gottsein überraschend lange Spaß. Für wirkliche Neuerungen sollte man allerdings auf Version III warten, die aktuelle ist nichts weiter als die DeLuxe-Ausgabe des alten Klassikers.

Harald Wagner



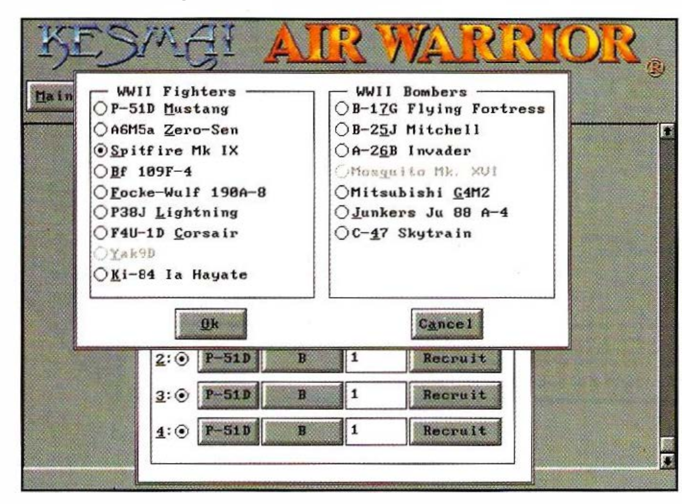


Air Warrior

Online mit dem Gegner

Sie fliegen mit Ihrer Spitfire über Feindesland. Der Motor dröhnt. Sie halten Ausschau nach feindlichen Maschinen. Da werden Sie getroffen. Eine Fokker hat sich an Ihre Fersen geheftet. Wilde Manöver helfen nichts. Ein verdammt guter Pilot hinter Ihnen. Da kommt eine Nachricht von Ihm: 'I will shoot you down, babe'! Sie fliegen einen Looping. Das hat er nicht erwartet und plötzlich hängen Sie an ihm dran. Sie feuern was das Zeug hält. Seine Maschine brennt und dreht ab. Die Sache ist noch mal gut gegangen.

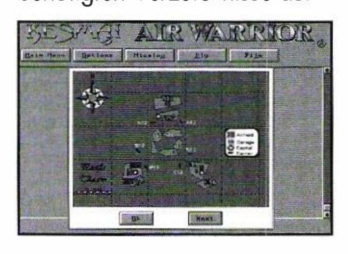
War es nicht schon immer Ihr Traum, nicht nur gegen Ihren Computer anzutreten, sondern mit vielen Spielern gleichzeitig zu spielen? Dann sollten Sie dem Air Warrior der Firma Kesmai Ihr Interesse schenken. Was Sie dazu brauchen? Einen Rechner, ein Modem, den Air Warrior und ein wenig Übung. Schon kann das Vergnügen am Himmel beginnen. Packende Luftgefechte sind garantiert.
Air Warrior ist das erste in Deutschland angebotene kommerzielle Multiuser-Game, das Sie per Netz spielen können. Es verbindet eine interessante Flugsimulation mit dem Live-Erleben von Action und Spannung eines Online-Games. Die Simulation ist in der Zeit des 2. Weltkrieges angesiedelt, in der sich drei unterschiedliche fiktive Nationen gegenüberstehen. Bis zu 40 Spieler können gleichzeitig daran teilnehmen.
Dabei ist der Air Warrior nur ein Teil eines ganzen Szenarios. Neben dem Fliegen in unterschiedlichen Maschinen,



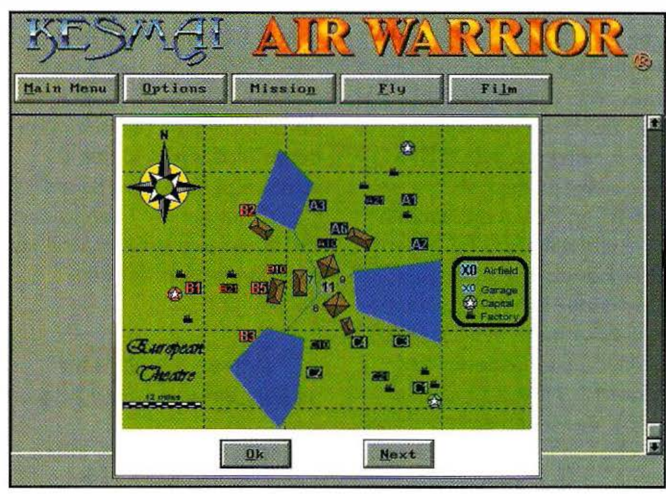
können Sie auch in das Geschehen mit einem Jeep, Panzer oder Kampfbomber eingreifen.
Sie haben die Wahl zwischen zwei Gebieten, Europa und dem pazifischen Raum. Das Gebiet von Nordafrika ist in Vorbereitung. In dem Gelände sind strategische Ziele, Lastwagenkonvoys und andere Bodenziele aktiv.
Das eigentlich Interessante ist jedoch das Angebot an unterschiedlichen Flugzeugen. Neben einer Vielzahl von bekannten Fliegern aus aller Welt, sind auch einige Leckerbissen für jeden Flugnarren vorhanden. Beispielsweise die ME 262, der erste Jet der Welt.

Die Software

Der Air Warrior stellt an die Hardware recht hohe Ansprüche. Sie brauchen eine SVGA-Karte mit entsprechendem Monitor und über 4 MByte Arbeitsspeicher, da sich sonst das Programm nicht starten läßt. Bei der Installation werden mindestens 14 MByte freier Speicher auf Ihrer Festplatte gefordert. In erster Linie benötigen die unterschiedlichen Cockpits den enormen Speicherplatz. Begnügen Sie sich also mit nur wenigen Fliegern, so sparen Sie auf Ihrer Festplatte erheblich Platz ein.
Nach dem Starten des Air Warriors präsentiert sich das Programm mit einer grafischen Oberfläche, die Sie einfach per Maus bedienen. Hinter den verschiedenen Menüpunkten verbergen sich die vielen Einstellungen des Air Warriors. Wählen Sie CONFIG, so stellen Sie hier die verschiedenen Parameter für die serielle Schnittstelle und die Kommunikation ein, speichern unterschiedliche Telefonnummern, geben neue Paßwörter ein und wählen die benötigten Verzeichnisse auf







Ihrer Festplatte.
Klicken Sie mit der Maus den Punkt FILM an, so rufen Sie abgespeicherte Flugsequenzen von Ihren Luftkämpfen auf. So begutachten Sie nochmals in aller Ruhe Ihre erfolgreichen Einsätze oder studieren und verbessern Ihren Flugstil. Umgekehrt kann jeder Flugeinsatz einfach per Tastendruck mitgeschnitten werden. Mit QUIT verlassen Sie den Air Warrior.

Duell per Mailbox

Das wirklich bahnbrechende Ereignis verbirgt sich hinter SINGLE-USER und MULTI-USER. Unter SINGLE-USER treten Sie gegen Ihren Computer an. Eine ideale Chance, sich für den Einsatz Flieger gegen Flieger die nötige Flugerfahrung zu holen. Auch hier bietet das Programm einige Menüpunkte, hinter denen sich alle wichtigen Einstellungen verbergen. So können Sie wählen, welche Sichten im Speicher gehalten werden, richten verschiedene Soundkarten ein oder stellen, je nach Bedarf, den Grad der Details und des realistischen Flugverhaltens während des Fliegens ein.
Wählen Sie hingegen MULTI-USER, so kommen Sie hier in den Genuß des gemeinsamen Fliegens mit anderen Air Warrior-Fans. Dabei kann zwischen verschiedenen Arten der gemeinsamen Kommunikation gewählt werden. So können Sie zu zweit per Modem oder Kabel (Nullmodem) fliegen oder, was eindeutig die Krönung des Spaßes darstellt, per Mailbox (GENie) mit Fliegern aus ganz Europa Ihre Kräfte messen. Dabei übernimmt das Mailbox-System die zentrale Koordination für alle Aktivitäten.

Internationale Kontakte

Per Modem wählen Sie sich in das englische TYNET ein und haben so einen kostengünstigen Zugang in das internationale Mailbox-System GENie. Sie können sich natürlich auch direkt in England einloggen, jedoch treibt das nur die Kosten unnötig in die Höhe und meist haben Sie auch eine schlechtere Verbindung. Neben Bremen, Hamburg, Eschborn, Frankfurt, Köln, Düsseldorf, Stuttgart und München, wird erfreulicherweise auch ein Zugang in Rostock angeboten. Weitere Zugänge sind geplant. Sie wählen die entsprechende Telefonnummer und loggen sich in das System ein. Dabei ist der Zugang auf eine Geschwindigkeit von 2400 Bit/s beschränkt, was jedoch dem Spielspaß keinen Abbruch tut.
Der Spaß hat natürlich auch seinen Preis. Bei der Kommunikation fallen unterschiedliche Kosten an. In einer begrenzten Zeit zum Kennenlernen zahlen Sie ca. DM 11,- pro Stunde Online-Gebühren. Danach erhöht sich der Preis auf ca. DM 14,- pro Stunde. Hinzu kommen dann noch die normalen Telefongebühren.
Seit Februar 1993 werden jedoch wesentlich niedrigerer Gebühren verlangt. Sie liegen bei ca. DM 25,- pro Monat. Genauere Informationen bekommt man bei den Betreibern des Systems.
Selbst die höheren Gebühren sind im Vergleich zu den Online-Gebühren der CompuServe verschwindend gering. Für den gebotenen Spielspaß ist der Preis auf jeden Fall gerechtfertigt.
Mit entsprechenden Paßwörtern, die bereits im Lieferumfang des Air Warriors enthalten sind, und Ihrem kompletten Namen, gelangen Sie in das System.
Gute Englischkenntnisse sind dabei schon erforderlich. Gerade wer sich intensiv an den umfangreichen Unterhaltun-



gen beteiligen will, sollte der englischen Sprache mächtig sein. Wer zum ersten Mal seinen Spaß per Modem versucht, wird nach dem Einloggen aufgefordert, seine persönlichen Daten anzugeben und einen Antrag zu stellen. Wer bereits eingetragener Anwender ist, dem präsentieren sich einige interessante Menüpunkte, sogenannte 'Boards'. Neben einem Bereich, der Ihnen eine umfangreiche Online-Hilfe zur Verfügung stellt, finden Sie im Board MESSAGE die Chance mit anderen Computerfans aus ganz Europa Nachrichten und Informationen auszutauschen. Dabei verschicken Sie Ihre Nachrichten an ganz bestimmte Personen oder Sie richten sich an die Öffentlichkeit. Wählen Sie den Bereich FORUM aus, so können Sie sie sogar online mit einem anderen Mailbox-Anwender austauschen. In dem Board NEWS finden Sie brandaktuelle Infos rund um die Mailbox und die entsprechenden Spiele.

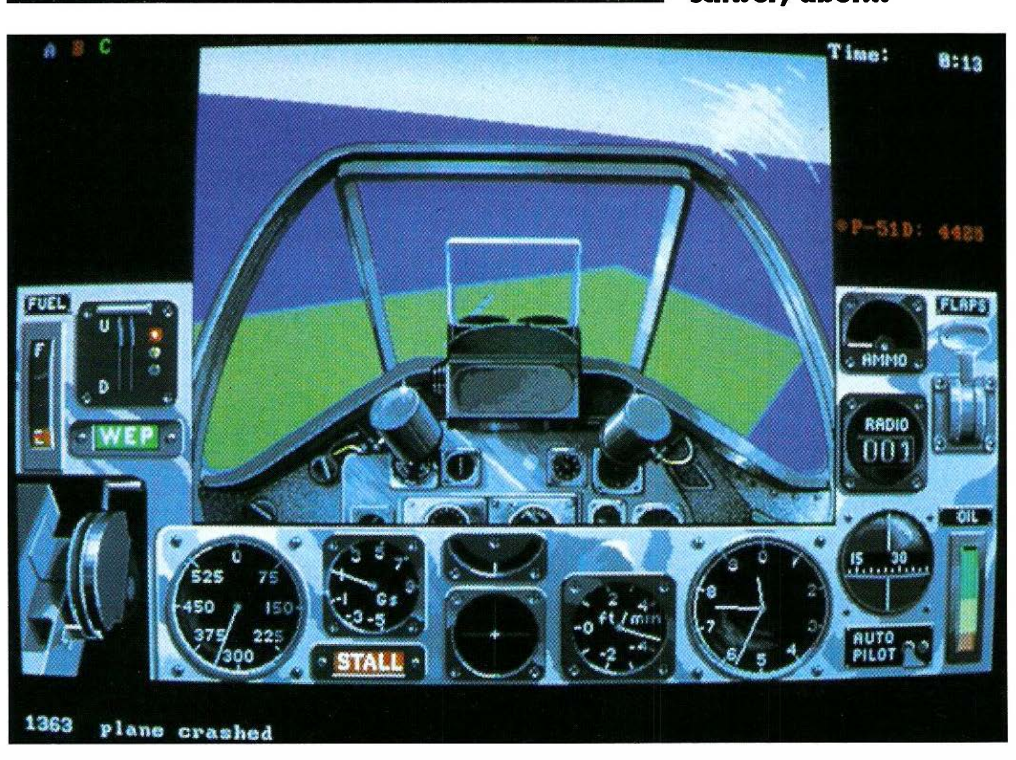
Die ersten Flugversuche

Kommen wir nun zum interessantesten Teil der Mailbox - den Spielen. Neben dem Air Warrior werden auch eine Wirtschaftssimulation (Federation) und ein Fantasy-Rollenspiel (Mud) per TYNET angeboten. Wählen Sie nun den Bereich Air Warrior an, so haben Sie auch hier die Chance eine Online-Hilfe anzufordern. Im Verzeichnis DOWNLOAD werden die neuesten Grafiken, Sounds und Filme für Amiga, ST, Mac und IBM-PCs angeboten. Im Board CONFERENCE werden Informationen speziell zum Air Warrior ausgetauscht. Hier werden Teams gebildet, Flugzeuge ausgewählt und entsprechende Aufgaben vergeben.
Wählen Sie nun den Punkt AIR an, werden Sie aufgefordert eine bestimmte Nation, für die Sie fliegen wollen, auszuwählen. Dann müssen Sie sich nur noch für ein Flugzeug entscheiden. Dabei können alle Einstellungen direkt eingegeben oder per Maus über die Menüleisten ausgewählt werden. Sind alle Eingaben gemacht, starten Sie Ihren Flieger mit dem Befehl FLY. Nach wenigen Augenblicken stehen Sie mit Ihrem Flieger auf dem Rollfeld. Sie starten die Maschine. Der Motor heult auf und Sie setzen sich langsam in Bewegung. Schon erscheinen am Horizont die anderen Flieger im System. Per Tastendruck kommunizieren Sie mit anderen Piloten. Nun kann die Luftschlacht beginnen. Aber Vorsicht. Es treiben sich immer einige erfahrene Piloten herum, die Sie schneller vom Himmel holen, als Sie glauben. Also es bedarf schon ein wenig Übung. Wer seinen eigenen Flugpartner abschießt, wird mit einem Tag Flugverbot bestraft. Interessanterweise werden an den Wochenenden sogenannte WEEKLY EVENTS veranstaltet. Hier verabreden sich mehrere Flugbegeisterte zu großen Luftschlachten. 10 bis 20 Flieger am Horizont sind dann keine Seltenheit. Ein Duell- und Trainingsmodus rundet den Spaß ab.



KESMAI AIR WARRIOR®
Created by: Kelton Flinn
Original Design and Programming by: Kelton Flinn, John Taylor, Dave Albrecht
SVGA Programming by: Tony Feldmesser
Additional Programming by: Ariel Butler
Graphics and Sound by: Mike Bispeck
Artwork by: Dale Homburg, Jimmie Homburg, The Electric Paintbrush U.S.A.
AIR WARRIOR® BY KESMAI
Air Warrior is a Registered Trademark of the Kesmai Corporation, Charlottesville, Virginia U.S.A.
All contents are Copyright © 1992 by the Kesmai Corporation

Als Stand-Alone Flight Simulator hätte es der Air Warrior sicherlich schwer, aber...



Auf in den Kampf

Der Aufbau des Cockpits präsentiert sich ebenfalls im SVGA-Standard und ist zu Anfang etwas gewöhnungsbedürftig. Der Bildschirm teilt sich in mehrere Bereiche auf.





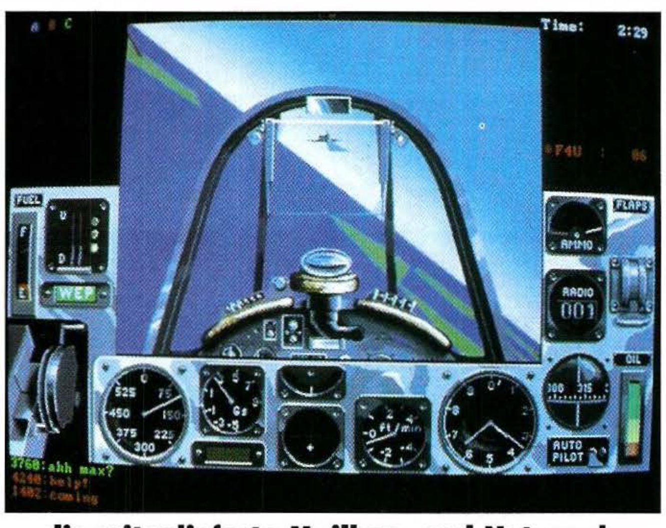
Im unteren Bereich sehen Sie die Standardanzeigen für Geschwindigkeit, Höhe und Tankinhalt. Ein funktionstüchtiger Kompaß, Anzeigen für Landeklappen und diverse andere Zusatzinstrumente sind, in beeindruckender Detailfülle, ebenfalls hier zu finden. Dieser Bildschirmteil bleibt bei allen Fliegern unverändert. Darüber präsentieren sich die eigentliche Landschaft sowie weitere Instrumente und Cockpitteile. Dieser Teil variiert von Flugzeug zu Flugzeug. Leider ist dieser Ausschnitt sehr klein ausgefallen und es bedarf schon eines guten Auges, um alle Feinde rechtzeitig am Horizont zu erkennen. Im unteren Teil des Bildschirmes finden Sie dann eine Statuszeile zur Eingabe von Befehlen oder zur Kommunikation mit anderen Fliegern im Multi-User-Betrieb. Dabei kann der Austausch über verschiedene Kanäle abgewickelt werden. Direkt oberhalb des Cockpits werden, bei Anflug einer anderen Maschine, Koordinaten und Entfernung eingeblendet. Über die F-Tasten können Sie jederzeit eine Hilfefunktion, ein Koordinatensystem zur Orientierung oder den bisherigen Funkverkehr einblenden. Je nach Rechnerleistung können Details in der Landschaft ein- und ausgeblendet werden. Sehr beeindruckend sind die Grafiken bei Explosionen gelungen. Ebenfalls überzeugend ist das Motorgeräusch der einzelnen Vehikel. Zwar hat nur jeder Typ (Bomber, Jet, Jagdflieger und Landfahrzeug) einen speziellen Sound, jedoch ist dieser dann auch ausgezeichnet. Momentan gibt es wohl kaum eine Flugsimulation, die realistischere Motorgeräusche hervorbringt. Bei den Flugzeugen können Sie unter 20 verschiedenen Maschinen wählen. Jedes Cockpit ist mit vielen kleinen Details ausgestattet.
Die Steuerung ist exakt und unterstützt die Steuerung mit einem oder zwei Joysticks sowie das Thrustmaster System. Leider stellt man bei den unterschiedlichen Flugzeugen nur sehr geringe Unterschiede im Flugverhalten fest.

Fazit

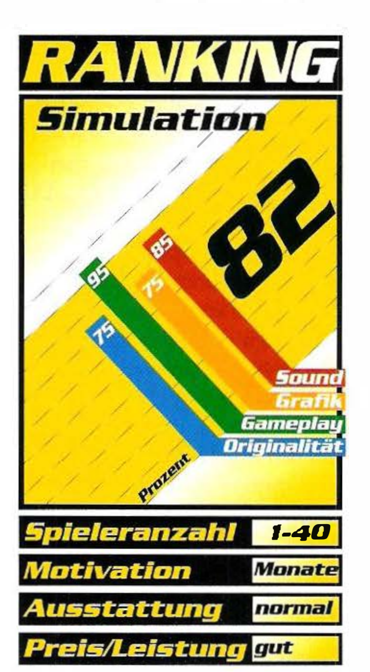
Sicherlich kommt der Air Warrior nicht an die High-End Simulationen wie den Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte oder F15 Strike Eagle III von Microprose heran. Doch ist hier ein direkter Vergleich unsinnig. Der Air Warrior ist in erster Linie ein Spiel, das für den Multiuser-Betrieb über Modem oder Mailbox konzipiert wurde. In dieser Hinsicht sind Benutzerführung, Details und Spielspaß unübertrefflich. Zwar bieten mittlerweile viele Spiele die Chance, zwei oder mehrere Spieler miteinander zu verbinden, doch ist diese Option meist nur als Zugabe ins Programm integriert. Wer sich also lieber auf das gemeinsame Fliegen mit Leuten aus unterschiedlichen Ländern konzentriert und den Kitzel eines Live-Games liebt, sollte sich den Air Warrior unbedingt anschauen. High-Tech-Fans, die eine 1:1-Abbildung der Realität in ihrem Rechner suchen, müssen auf andere Simulationen zurückgreifen. Dann viel Spaß beim Einloggen.

Wilfried Lindo ■





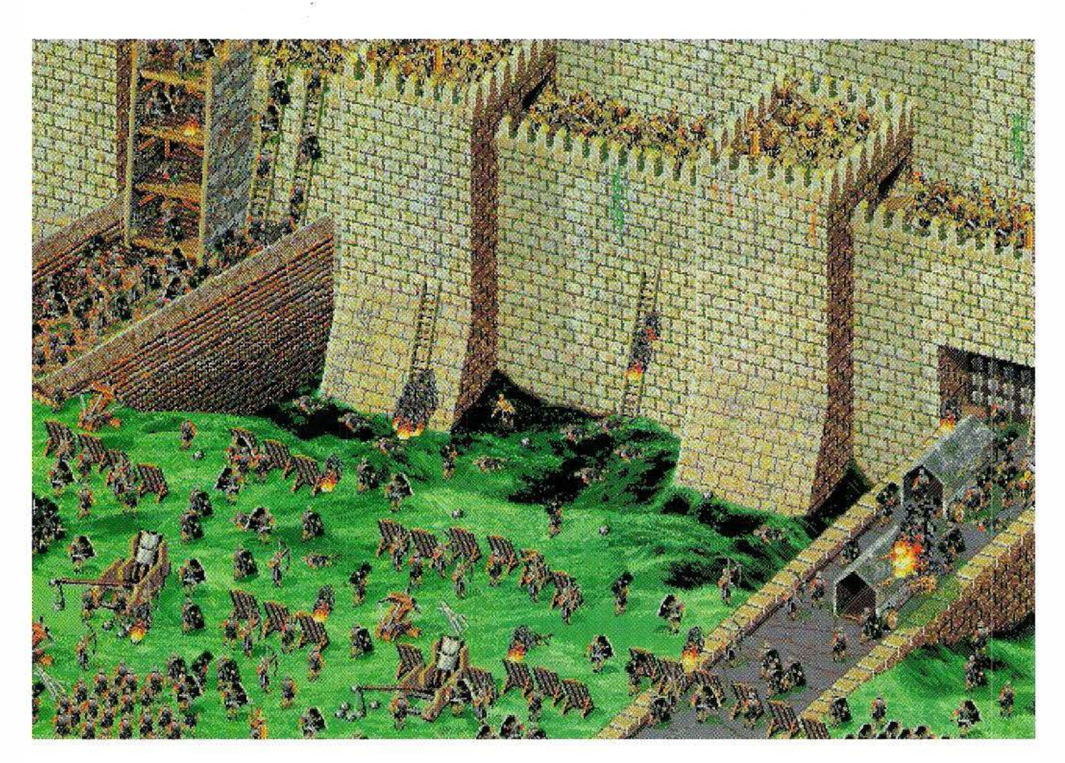
... die mitgelieferte Mailbox- und Netzwerkoption machen das Programm zu einem besonderen Juwel.



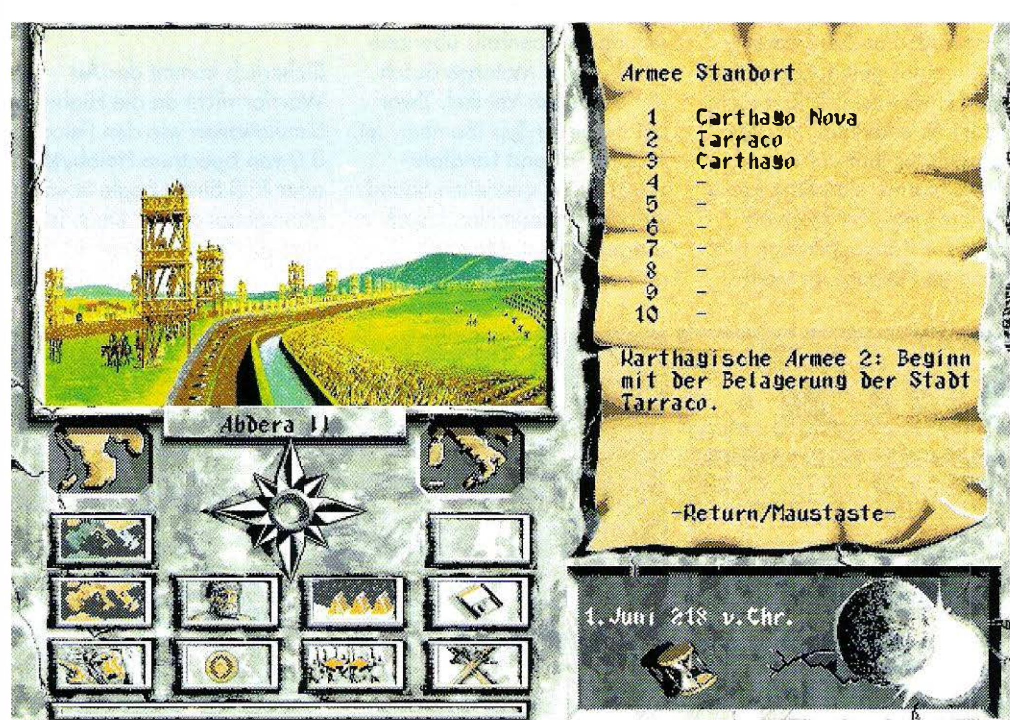
Hannibal

Elefantös

Während realitätsbezogene Spiele Vorfälle wie den Golfkrieg, die Falkland-Besetzung und Ähnliches nachahmen, nimmt sich Starbytes neuestes Strategiespiel die Antike zum Vorbild: Hannibals Feldzug gegen das Römische Reich.



Juni 218 v.Chr: Rom und seine Verbündeten haben Karthago gerade den Krieg erklärt. Riesige Streitmächte auf allen Seiten des Mittelmeeres warten auf ihren Einsatz, um den jeweiligen Gegner möglichst vollständig zu vernichten. Die römischen Legionen sind für einen Angriff auf Karthago gut vorbereitet, mit Hilfe einer großen Flotte stehen sie innerhalb weniger Wochen vor dessen Toren und lassen der dort stationierten Armee kaum eine Chance. Die weiteren karthagischen Armeen sind in Spanien, dessen Nordteil erobert werden sollte. Eine Hilfe käme also viel zu spät, um noch einzugreifen. Starbyte hat sich viel Mühe gegeben, die tatsächlichen Gegebenheiten der damaligen Zeit in das Spiel einzubringen. Alles verfügbare Wissen wurde zusammengetragen, um den über 700 Städten und den Armeen genau die Eigenschaften zu geben, die sie vor 2200 Jahren hatten. Das weitere Spiel wird sich dann natürlich stark von den geschichtlichen Tatsachen unterscheiden, schließlich will man ja nicht vor den Toren Roms haltmachen.



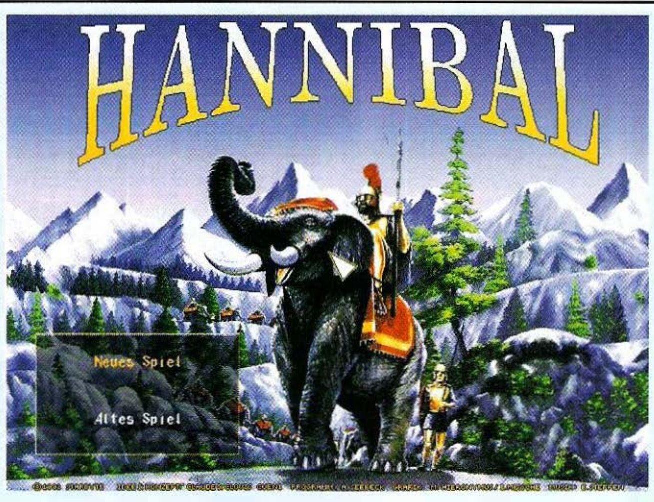
Der Bau eines Limes hat entscheidende Bedeutung.

Historische Schlachten...

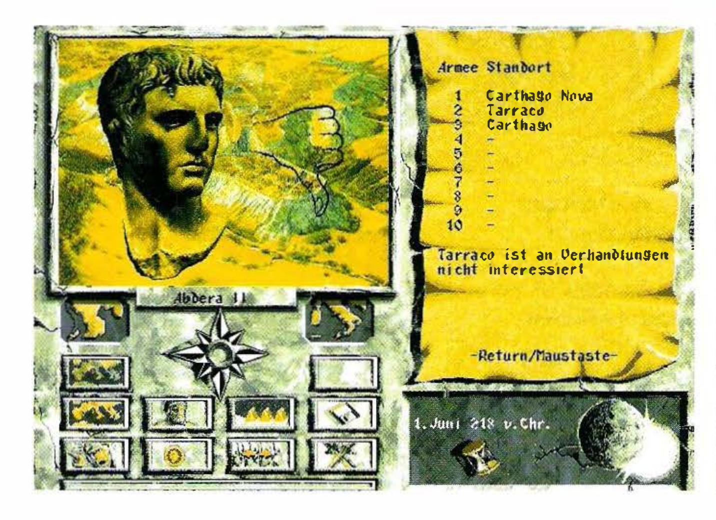
Gespielt wird Hannibal über einige wenige Knöpfe auf der Oberfläche. Damit stehen elementare Funktionen zum Ausrüsten und Bewegen der Armeen, zum Steuern der Einnahmen des karthagischen Reiches und zum Betrachten der Landkarten zur Verfügung. Nicht besonders viele, aber ausreichend, um Städte zu belagern oder Verhandlungen

durchzuführen. Ergibt sich eine Stadt in karthagische Hände, so kann man sie niederbrennen, plündern oder ins Reich eingliedern. Während die ersten beiden Möglichkeiten jeden weiteren Ärger mit der Stadt aus den Weg räumen, könnten sich bereits besetzte Städte wieder vom Reich lösen - ein feines Gespür für die richtigen politischen Entscheidungen ist also notwendig. Trifft man auf seinen Reisen endlich einmal auf eine römische Armee, kommt es ohne jede Verhandlung sofort zum Kampf. Die Stärken der einzelnen Parteien werden schrittweise voneinander abgezogen, wer zum Schluß noch Soldaten auf dem Konto hat, hat die Schlacht gewonnen. Details, wie das Verstecken in Wäldern, das Umzingeln einer Armee oder ähnliche, für die strategische Kriegsführung wesentliche

Hannibal, Feldherr und Staatsmann Karthagos, 246 v.Chr. bis 183 v.Chr.



Bereits im zarten Alter von nur 25 Jahren wurde Hannibal zum Oberbefehlshaber des karthagischen Heeres erkoren. Voller Elan wollte er Nordspanien erobern, was den Römern allerdings gar nicht gefiel, da sie natürlich Bedenken vor einer starken Streitmacht nordwestlich ihres Reiches hatten. Prompt erklärten sie Karthago den Krieg, was zu einem der berühmtesten Märsche der Geschichte führte. Denn Hannibal fürchtete die Römer nicht, im Gegenteil: Er überquerte mit seiner riesigen Armee, mit Pferden und den berühmten Elefanten von Spanien aus die Pyrenäen und die Alpen, wo er im Herbst 218 die Römer überraschte. Er eroberte in atemberaubender Geschwindigkeit große Teile der italienischen Halbinsel - nur die Belagerung Roms erschien ihm wegen einiger mangelhafter Informationen als undurchführbar. Als er sich nach sieben Jahren Besatz doch zum Sturm auf Rom entschloß, waren die Verteidigungsanlagen und Armeen unüberwindlich geworden. Das war der Anfang vom Ende: Rom erkämpfte sich Stadt für Stadt zurück, und bedrohte um 203 sogar Karthago, wo Hannibal von dem römischen Feldherr Scipio eine kriegerische Niederlage entgegennehmen mußte. Von den Karthagern mißachtet, von den Römern verfolgt, war Hannibal den Rest seines Lebens auf der Flucht, bis er sich 183 das Leben nahm.





Tätigkeiten, läßt das Programm nicht zu - nur der Rückzug ist erlaubt. Dafür muß man sich um die Ausrüstung seiner Truppenteile kümmern. Hier hat man die freie Auswahl zwischen Verpflegung, Pferden und Schiffen, was auch nicht gerade für die Komplexität des Spieles spricht. Um dies alles zu finanzieren, braucht man natürlich auch Einnahmen, die als Zölle und Steuern monatlich in die Staatskasse gelangen. Mit dem Festsetzen der Steuersätze und dem Verteilen des Geldes unter den Armeen ist allerdings auch dieser Teil von Hannibal voll ausgereizt. Das Highlight des Spiels sind die Kartenfunktionen: Neben der konventionellen Ansicht mit Städten und Armeen gibt es auch eine Karte, die die aktuellen politischen Gegebenheiten wiederspiegelt. Und wer sich nicht die Position aller 700 Orte merken kann, kann sich des Städtefinders bedienen, der nach Eingabe des Städtenamens die gesuchte Stadt hervorhebt.

... mit begrenzten Möglichkeiten

Hannibal ist kein reines Strategiespiel: Viele Elemente einer Wirtschaftssimulation fordern das ökonomische Geschick des Feldherrn. Entsprechend gestaltet sich auch die Oberfläche des Spieles, deren Ähnlichkeiten mit Patrizier oder Elysium nicht zu übersehen sind. Die Grafik ist keinesfalls überragend schön, aber durch die hohe Auflösung lassen sich wenigstens detaillierte Informationen auf dem Bildschirm darstellen. Die Steuerung von Hannibal erfolgt mit Maus oder der Tastatur, beide eignen sich zur schnellen und bequemen Dateneingabe. Leider sind die Handlungsmöglichkeiten doch sehr begrenzt, was sich zwar positiv auf die Spielgeschwindigkeit auswirkt, das

Übersichtlich und informativ präsentieren sich die einzelnen Karten.

Spiel aber ziemlich schnell eintönig werden läßt. Vor allem auch, da das Mittelmeergebiet für Fußmärsche ein etwas zu großzügiges Gelände ist; zum größten Teil befinden sich die eigenen Armeen auf Reise, während man sich des Eindrucks nicht erwehren kann, daß die vom Computer vertretenen Römer ständig neue Städte erobern und sich rasend schnell fortbewegen.

1. Anzeige der politischen Karte

2. Aktivieren der Kartenfunktionen

6. Marschbefehle erteilen

3. Umschalten ins Wirtschaftsmenü

7. Umschalten ins Marktmenü

11. Verlassen des aktuellen Menüpunkts

4. Winterlager veranlassen

8. Armeen teilen oder vereinen

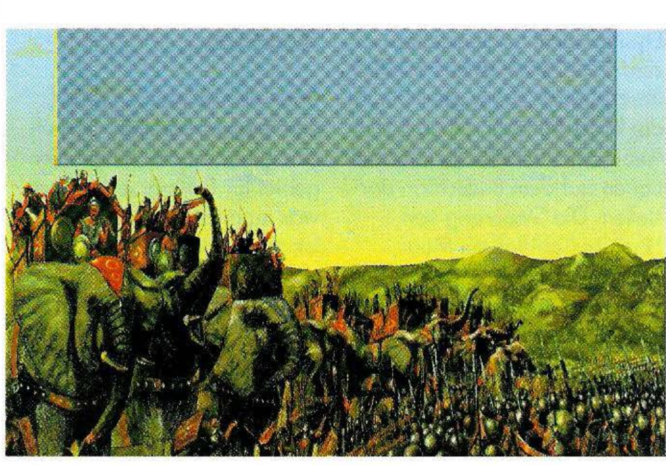
9. Umschalten ins Belagerungsmenü

5. Umschalten ins Speichermenü

Ergo

Durch die große Landkarte und die vielen hundert Städte ergibt sich eine lange Spieldauer, die Tätigkeiten des Spielers in diesen vielen Stunden unterscheiden sich aber leider nicht von seinen Handlungen in den ersten fünf Minuten. Wer also Schwierigkeiten mit der Motivation hat, sollte besser die Finger von Hannibal lassen, ein großes Spielfeld reicht nun einmal nicht aus, um ein komplexes und interessantes Strategiespiel zu schaffen.

Harald Wagner

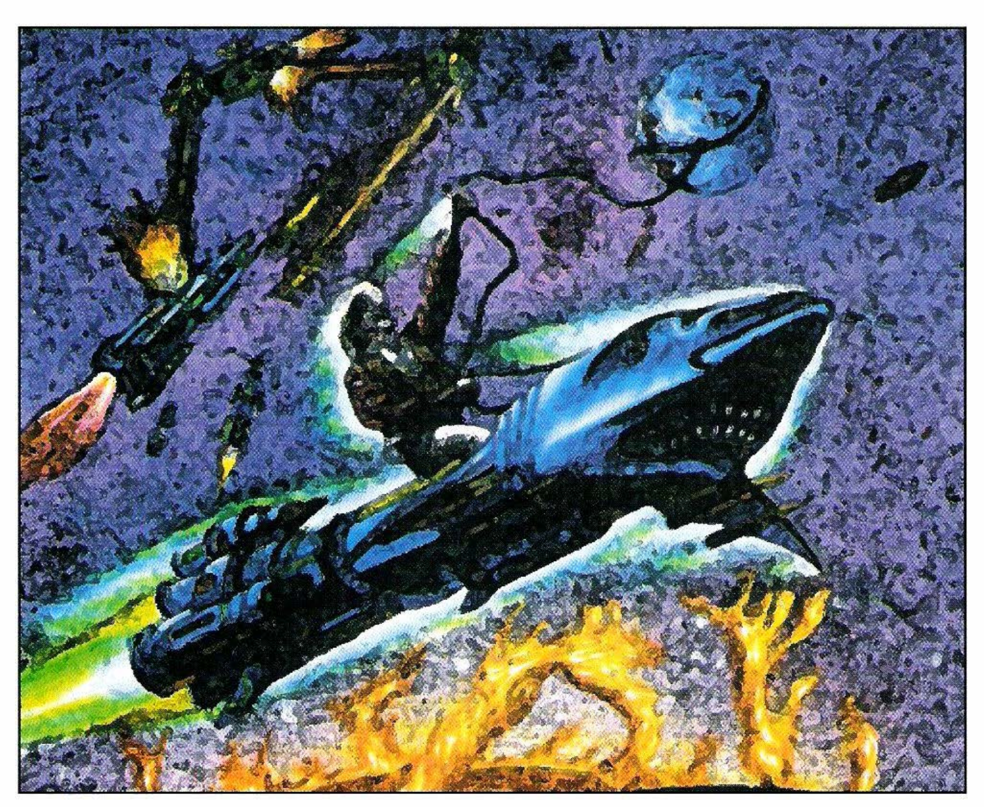






Spaceward HO!

Windows im Weltall



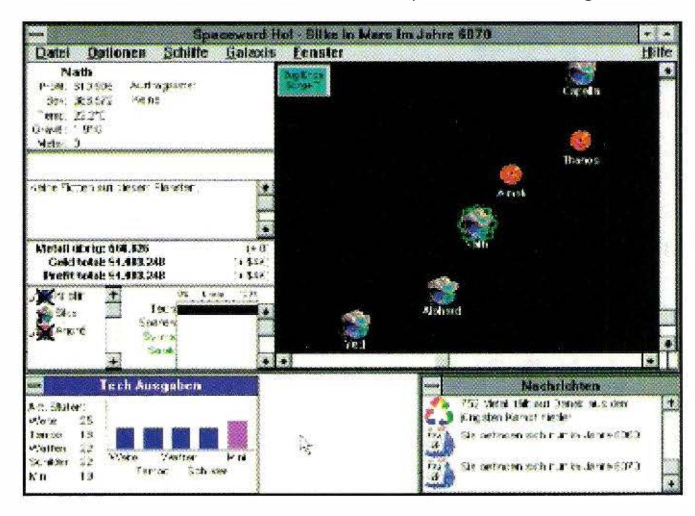
Anwender der Benutzeroberfläche "Windows" konnten ihrem vorhandenen Spieltrieb bislang nur in Form von kurzweiligen Karten- und fordernden Denkspielen freien Lauf lassen. Dies ändert sich nun schlagartig, läßt "Spaceward Ho!" doch die tägliche Arbeit vollkommen in den Hintergrund treten.

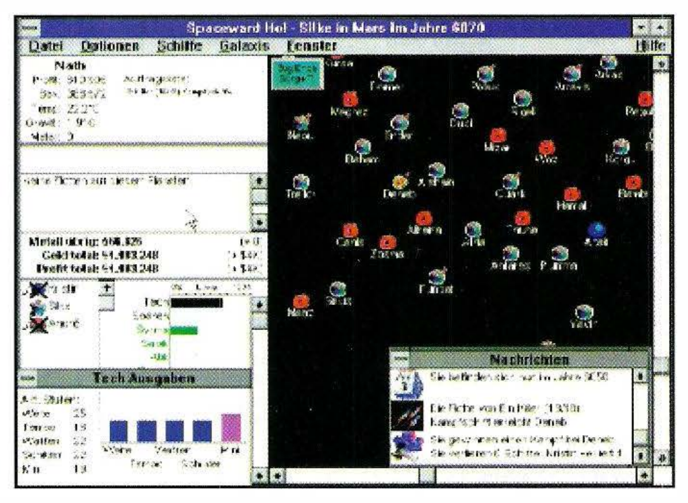
Stritten sich Anfang des 16. Jahrhunderts die europäischen Staaten noch um die gewinnträchtige Vorherrschaft auf dem neuentdeckten Kontinent Amerika, so können die gerissenen Regierungen der Zukunft über solch lächerliche Ziele lediglich schmunzeln. Knapp 600 Jahre später sind viele Planeten so überbevölkert, daß die Kolonialisierung anderer, unbewohnter Welten kaum vermeidbar ist. Da unsere Galaxie aber bekanntlich nicht grenzenlos ist, beginnt zwischen den verschiedenen Völkern ein Wettlauf um die besten und rohstoffreichsten Planeten, die auch eine längerfristige Besiedelung möglich machen.

"Spaceward Ho!" macht schon bei den zahlreichen Voreinstellungen eine gute Figur. Hier kann sich der Spieler schöpferisch so richtig austoben und die Galaxie gemäß seinen ganz persönlichen Vorstellungen erschaffen. Von "licht" bis "dicht", von "klein" bis "groß", dem individuellen Geschmack sind keine Grenzen gesetzt. Einsteigern wird dadurch das Spiel wesentlich erleichtert und sie können sich erst einmal an einem kleinen Planetensystem versuchen, bevor sie sich an die großen Brocken heranwagen. Außerdem kann der Schwierigkeitsgrad dem eigenen Können nahezu perfekt angepaßt werden, so daß die Gefahr frühzeitiger Frustration ebenfalls im Keim erstickt wird.

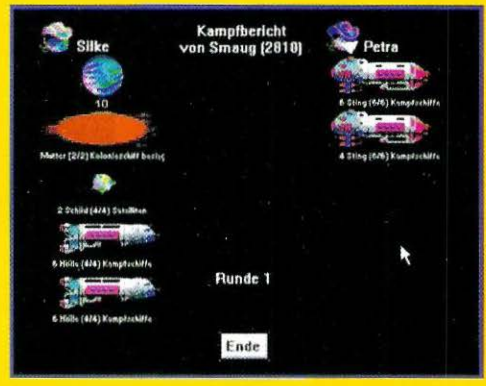
Aller Anfang ist schwer

Zu Beginn verfügt man lediglich über einen voll ausgebauten Planeten, zwei Späher und ein Kolonieschiff. Um die zahlreichen Planeten nun auf





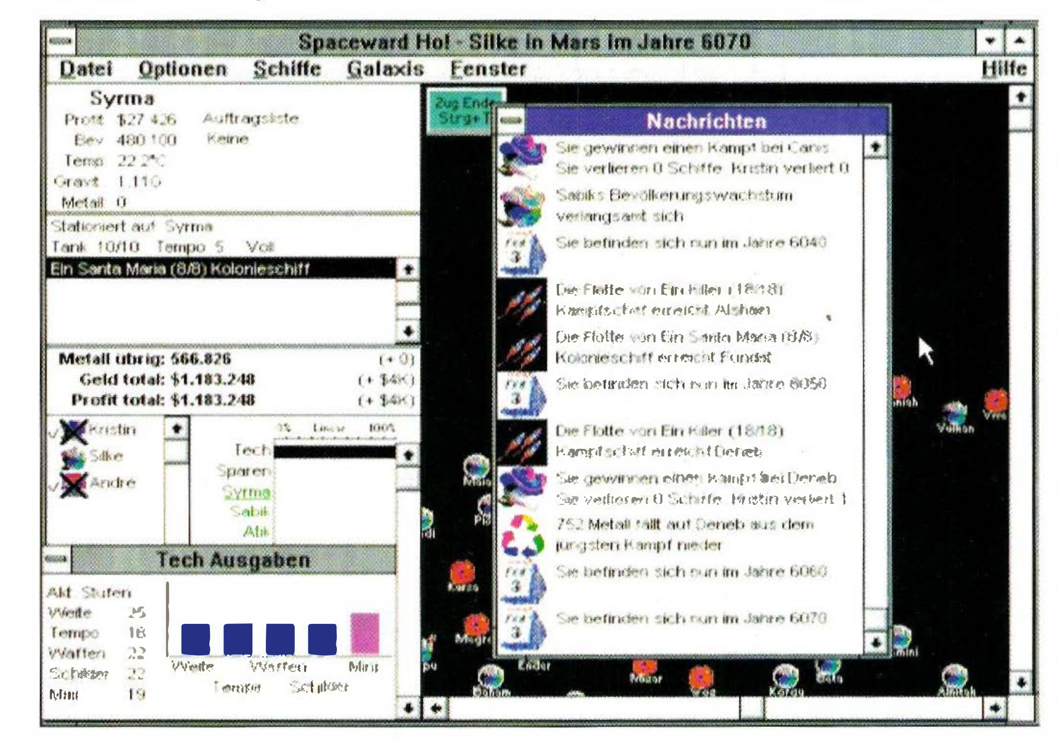




Kampf

Der Kampf wird in einer grafisch wenig aufwendigen Gegenüberstellung ausgetragen. Der Sieger steht zwar schon zu Beginn fest, jedoch kann man auf diese Weise erst richtig mitfiebern. Ausschlaggebend für die Entscheidung in einer Schlacht, sind die Anzahl der Raumschiffe und deren Stärke. Bewegungslose Satelliten stellen dabei die beste Verteidigung dar und wiegen gleich mehrere Kampfschiffe auf. Läßt man einen Planeten ohne Schutztruppen zurück, so hat der Gegner leichtes Spiel und vertreibt die verschreckten Bewohner mit purer Waffengewalt. Wenn man aber sofort nach der Kolonialisierung einige Satelliten in die Umlaufbahn setzt, braucht man sich um die erfolgreiche Verteidigung keine Gedanken machen, denn diese soliden Geschütze lassen jeden Planeten zu einer sicheren Festung werden. Vorausgesetzt, man läßt die Entwicklung nicht schleifen. Der Verlauf des Kampfes wird nun vom Rechner simuliert und er errechnet den Angriffs- und Verteidigungswert. Anschließend vergleicht er beide Ergebnisse und gibt den Sieger bekannt. Eine objektive Beurteilung.

ihre Tauglichkeit analysieren zu können, müssen zunächst die Späher gezielt eingesetzt werden. Sie informieren den Heimatplaneten über Metallvorkommen, Gravitationskraft und Temperatur, die auf der angepeilten Welt vorherrschen. Dabei spielt die Temperatur eine eher untergeordnete Rolle, kann sie doch mit Hilfe des Kolonieschiffs beliebig verändert werden. Selbst tödliche Minusgrade von -189°C kann dieses Wunderwerk der Technik innerhalb weniger Spielrunden in angenehme 22,2°C umwandeln, die das ganze Jahr über anhalten. Was für ein Traum! Viel problematischer ist da schon die Gravitationskraft. Diese sollte sich immer zwischen 0,5G und 1,5G bewegen, um unnötige Komplikationen zu vermeiden. Wer möchte sich schon gerne mit dem dreifachen seines Körpergewichts durch die Straßen schleppen oder ständig in der Luft schweben? Beachtet man diese äußeren Einflüsse nicht in gebührendem Maße, so muß man mit einem sehr geringen Bevölkerungswachstum auf dem betreffenden Planeten rechnen und es dauert viele Spielrunden, bis die neue Kolonie einen ordentlichen Gewinn abwirft.

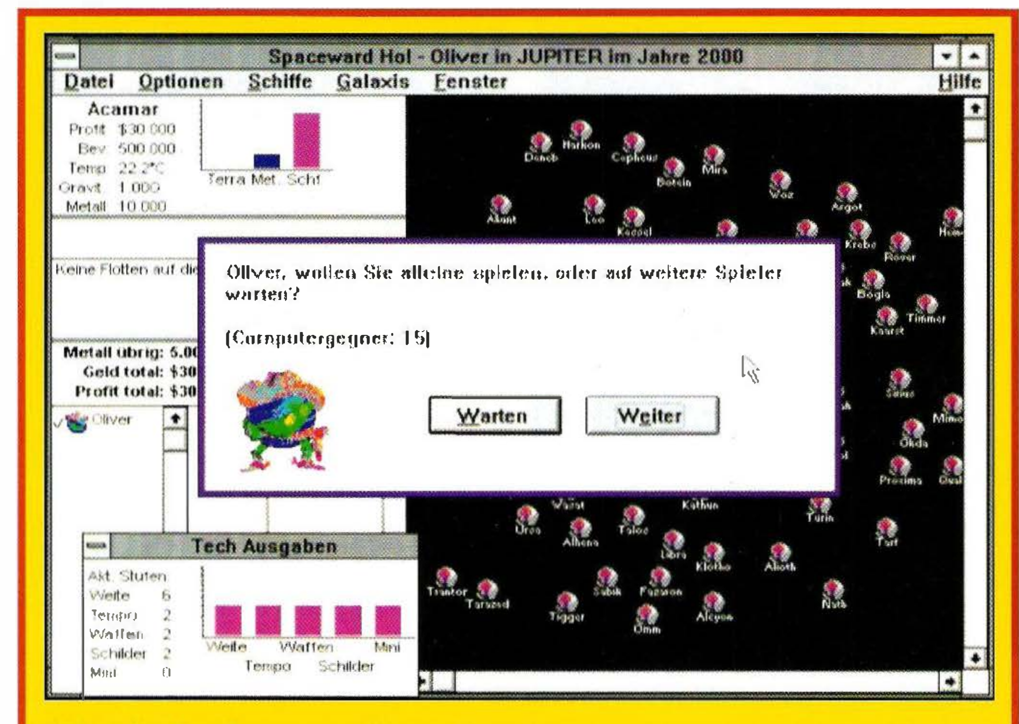


Heavy Metal

Ohne Schiffsbau ist die planmäßige Eroberung der Galaxie unmöglich. Aus diesem Grund befindet man sich ständig auf der Jagd nach Planeten, die über ein gesegnetes Metallvorkommen verfügen. Dabei müssen diese Planeten gar nicht erst besiedelt werden, sondern es genügt eine handvoll Arbeiter, um die Rohstoffe rücksichtslos ausbeuten zu können. Klar, daß auch die Mitbewerber diesen Naturschätzen hinterher sind und sogar vor Kampfhandlun-

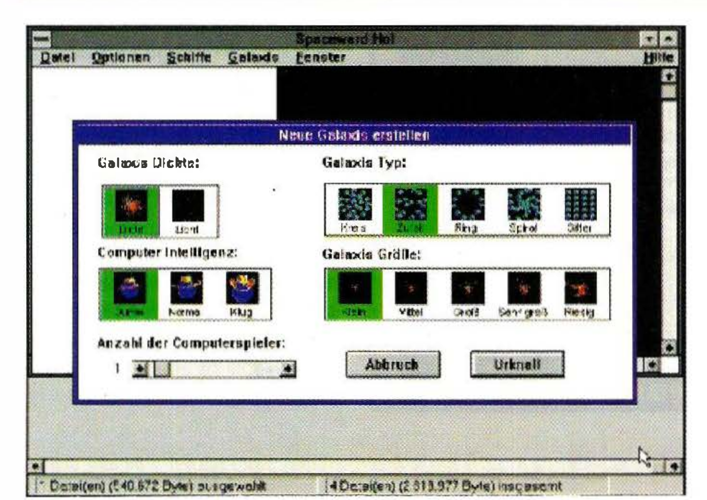
Im Nachrichtenfenster werden alle Ereignisse und Informationen abgelegt.

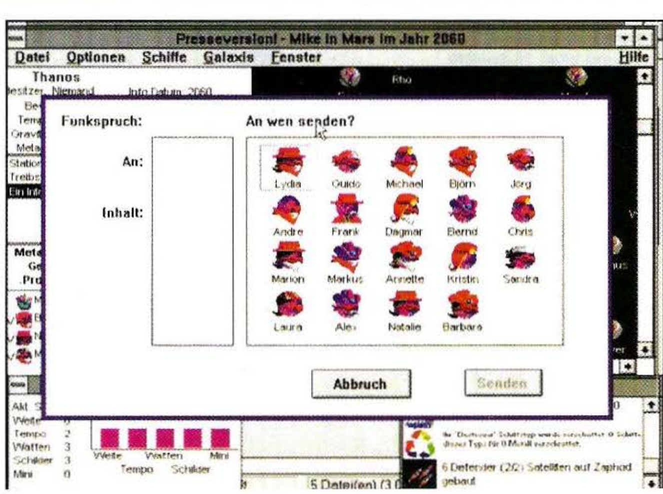
gen nicht zurückschrecken. Hier kommen die verschiedenen Technologien ins Spiel, die im Laufe des Spiels immer weiter entwickelt werden müssen. Hervorragende Waffensysteme und Schildtechnik können dem angriffslustigen Spieler einen gewissen Vorteil verschaffen. Dafür lacht sich der friedliebende Gegner ins Fäustchen, wenn er aufgrund größerer Treibstofftanks und höherer Geschwindigkeit einen Planeten nach dem anderen kolonialisieren kann. "Mini-Tech" müssen jedoch beide vorantreiben, um viele Raumschiffteile metallsparender produzieren zu können und langfristig nicht in Resourcenprobleme hineinzuschlittern. Betrachtet man die vorbildliche Benutzerführung dieses Strategiespiels, so drängt sich unweigerlich die Frage auf, warum nicht mehr Programme dieser Art für "Windows" entwickelt werden. Übersichtlicher geht es kaum. Unmißverständliche Anzeigen und Kontrollfelder erleichtern den schnellen Einstieg und ziehen den Spielverlauf nicht unnötig in die Länge. Ein kurzer Klick auf die Befehlszeile und schon kann eine Flotte vom Stapel laufen, die Darstellungsform verändert und die finanzielle Unterstützung festgelegt werden. Undurchsichtige Menüs gehören nun endgültig der Vergangenheit an und der Spieler kann alles auf einem Blick erfassen: Eine ausführliche Sternenkarte und eine Liste der getätigten Subventionen finden auf der einzigen Bildschirmseite genauso Platz, wie die Ausgaben für Technologieentwicklungen und informative Planetendaten. Die Tat-



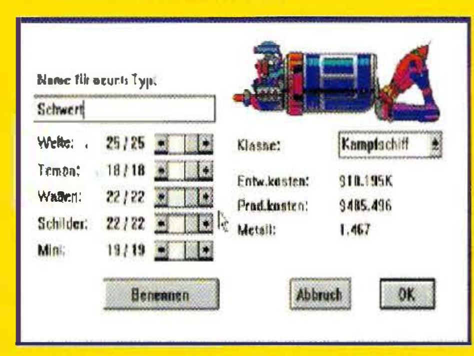
Multiplayerfunktion

"Spaceward Ho!" ist darauf ausgelegt, von bis zu 20 Spielern gleichzeitig gespielt zu werden. Ob es sich dabei um schnelle Rechnergehirne oder flinke Mausbediener handelt, bleibt einzig und allein dem Spieler überlassen. Ein ganz besonderer Leckerbissen ist jedoch die Netzwerkfunktion, mit der man den lieben Kollegen zeigen kann, wer der Herr im Weltraum ist. Nachdem der Spielleiter ausgewählt wurde - wer zuerst einschaltet, malt zuerst - kann die fröhliche Pirsch durch die Galaxie beginnen. Dabei kann man über diverse Funksprüche seinen werten Mitspielern klarmachen, daß sie sich von einem bestimmten Planeten fernhalten sollen oder daß man mit einem freundlichen Gesinnungsgenossen ein Bündnis eingegangen ist. Einem erfrischenden Intrigenspiel steht also nichts im Wege. Außerordentliches Vergnügen bereitet allerdings die ständige Suche nach Freunden und Bekannten, vor allem, wenn man eine zahlenkräftige Streitkraft im Rücken hat. Wer nach Feierabend auf ein handfestes PC-Netzwerk zurückgreifen kann, sollte sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen. Weniger zu empfehlen ist die Idee, "Spaceward Ho!" als Postspiel auszutragen. Dann muß man nämlich jeden einzelnen Zug auf Diskette abspeichern, verschicken und wieder einladen. Eine äußerst langwierige Prozedur, die bereits nach wenigen Tagen an Reiz verliert.





Raumschiffbau



In diesem übersichtlichen Menüfeld können sämtliche Raumschifftypen modifiziert und entwickelt werden. Dabei spielt der momentane Wissensstand eine sehr große Rolle. Je nach Technologiestufe können die Triebwerke, die Geschütze, die Schilder und die Reichweiten verändert werden, um einen kleinen Vorteil gegenüber den zahlreichen Konkurrenten herauszuarbeiten. Doch auch hier sind der Kreativität Grenzen gesetzt. Ein neuer Schiffstyp verschlingt nämlich Unsummen an Entwicklungskosten, die einen allzu gierigen Spieler schnell in den finanziellen Ruin stürzen können. Genaue Kalkulation und ein ausgewogener Metallhaushalt sind deshalb oberste Voraussetzung. Witzig: Die Namensgebung ist nicht gerade willkürlich programmiert worden, sondern beruht auf dem jeweiligen Design eines Raumschiffs. So ziert den "Panther" zum Beispiel ein schmucker Raubtierkopf und der "Dämon" ist durch seine beiden Hörner sehr leicht zu identifizieren. Das trägt zwar nicht unbedingt zum eigentlichen Spielverlauf bei, ist aber trotzdem eine nette Idee, die immer wieder erfreuen kann.

sache, daß "Spaceward Ho!" geradezu brillant ins Deutsche übersetzt wurde, rundet den positiven Gesamteindruck ab. Wer auf eine exzellente Spielbarkeit mehr Wert legt, als auf faszinierende Grafikorgien und tollen Sound, ist mit diesem Strategiespiel bestens beraten. Zwar könnten einige Zwischensequenzen das Spielgeschehen etwas auflockern, jedoch ist dies nicht zwingend notwendig und fällt deshalb auch nicht besonders ins Gewicht.

Oliver Menne ■







Batman Returns

Flattermann

Endlich, nach langem Warten, kämpft der Mann mit der Vorliebe für Schwarz auch in den digitalen Abgründen der Personal Computer gegen mutierte Pinguine, fiese Clowns mit mörderischem Humor und degenerierte Katzenwesen. Nun gut, das Böse brütet jedenfalls überall, es lauert nicht nur in Comic-Heften oder in Hollywood. Mal sehen, ob das zweite Ich von Mister Bruce Wayne Gotham City vor dem arktischen Übel retten kann.

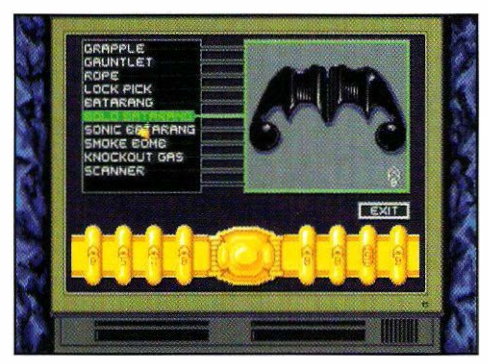


Bevor wir nun loslegen können, müssen wir uns ersteinmal der üblichen Installationsroutine unterziehen. 20MB sollten auf der Festplatte schon frei sein, damit sich Batman und seine Widersacher auf der Hard Disk auch gemütlich einrichten können. Auch eine Sound-Karte wäre nicht übel, denn die Musik und die Effekte kommen gut rüber, was man bei dem internen Speaker wohl nicht behaupten kann. Vom Programm unterstützt wird die Sound Blaster- und die AdLib-Karte. Allerdings ist die Unterstützung bei AdLib etwas eingeschränkt. Mit dieser Karte kann man entweder die Sound-Effekte oder die Musik hören, während beim Sound Bloster beides gleichzeitig möglich ist.

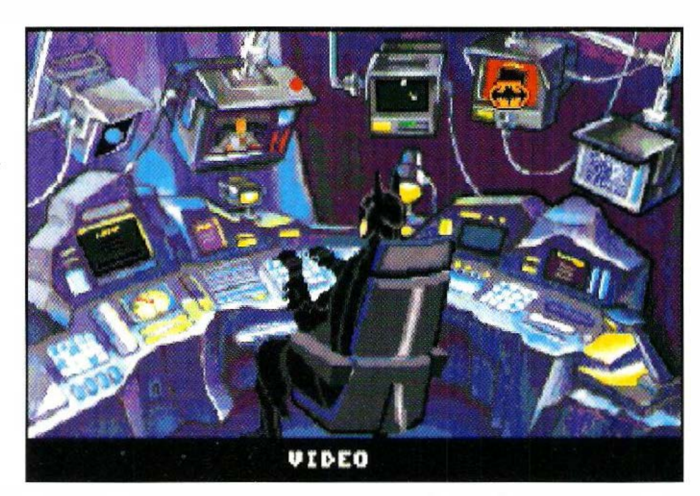
Der polare Miesnik

Nachdem das abgehakt wäre, gehen wir zum interessanteren Teil über: Dem Spiel. Während Batman in seinem ersten Abenteuer gegen den Joker kämpfen mußte, hat er es in Part Two, BATMAN RETURNS, mit keinem Geringeren als dem Penguin zu tun. Was hat dieser polare Miesnik vor? Nun, Penguin möchte das, was sich jeder große Ganove wünscht. Er will einen öffentlichen Posten und was liegt da näher, als Bürgermeister von Gotham City zu werden. Auf diese Weise könnte er seine korrupten Spielchen unter dem Deckmantel der Politik betreiben, seine Handlanger überall einsetzen und sich so die ganze Stadt Stück für Stück einverleiben. Gerissen wie der Vogel nun einmal ist, hat er sich einen genialen Plan zurechtgelegt: Zunächst fördert man die Kriminalität und die Gewalttaten in der Stadt, was die Bürger verängstigt und unzufrieden macht. Dann kauft man sich einen angesehenen Geschäftsmann, der allerlei Dinge für einen erledigen kann. Und schließlich versucht man, den amtierenden Bürgermeister durch einen Bestechungsskandal in Mißkredit zu bringen. Dies alles geschieht innerhalb neun magischer Tage, wenn der Fledermausmann nicht be-





Konamis nächtlicher Ausflug in die Welt der PC-Adventures kann sich durchaus sehen lassen.



herzt eingreift und Pingu einen Strich durch die Rechnung macht. Batman hat also etwas über eine Woche Zeit, den Penguin kaltzustellen. Tag 1 - oder besser gesagt Nacht 1, denn Batman operiert nur in der Zeit von 6 Uhr abends bis 6 Uhr morgens, weil da die finsteren Gesellen am aktivsten sind - beginnt im Batcave, wo alle Fäden zusammenlaufen. Da steht er nun mit flatterndem Umhang, der dunkle Held. Der Cursor in Form des Bat-Symbols leuchtet gelb und wartet auf die Bewegung der Maus (Das komplette Spiel wird mit der Maus gesteuert, lediglich die ESC-Taste ist belegt und ruft das Save/Load-Menü auf).

High Tech-Höhle

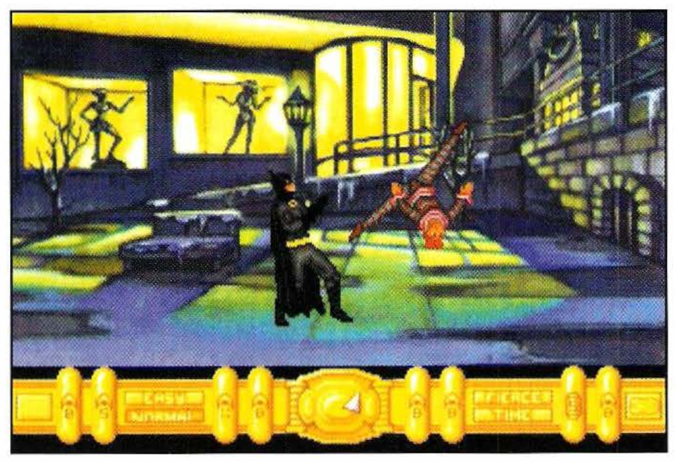
Auf der linken Seite der Höhle befinden sich der Zugang zur Stahlkammer, wo die Ersatzanzüge und der Kampfgürtel Batmans gelagert werden und der Aufstieg zu Wayne Manor, dem Anwesen Bruce Waynes. Geradeaus geht es zur Garage, wo das Batmobil auf seinen Einsatz wartet und zur Rechten findet sich die umfangreiche Computeranlage. Der Cursor färbt sich orange, wenn er auf einen der Ausgänge oder auf wichtige Objekte gesetzt wird.

So gibt es einen Nachrichtenmonitor, ein Videogerät, einen Evidence-Computer zur Auswertung von Beweismitteln, einen Options-Monitor (nur bei Verwendung einer Sound-Karte) und eine virtuelle Datenbank mit Informationen zu wichtigen Bürgern von Gotham City und natürlich auch zu Kriminellen, die hier ihr Unwesen treiben.

Die rote Leuchte des Nachrichtenmonitors blinkt, was anzeigt, daß gerade eine wichtige Sendung ausgestrahlt wird. Der Cursor aktiviert den Monitor und ein Nachrichtensprecher des Senders GNN erscheint. Er berichtet, daß die Weihnachtsfeierlichkeiten auf der Gotham Plaza von Raudis, die in Zirkusgewändern auftreten, brutal gestört werden. Ein Fall für Batman! Also, sofort den Main Computer verlassen und ab in die Stahlkammer. Hier rüstet man den Kampfgürtel mit diversen Waffen und Geräten aus (Batarang, Lock Pick, Knockout Gas etc.). Nachdem dies getan ist, schickt man Batman in die Garage, wo er sich automatisch in das Batmobil schwingt. Das Bild wechselt und zeigt nun Batmans Straßenkreuzer von innen. Hier kann er den Navigationscomputer aufrufen und auch die Nachrichten verfolgen. Nach der Fahrsequenz, in die man nicht eingreifen kann, findet sich die Fledermaus auf den Dächern über dem Gotham Plaza wieder. Im unteren Teil des Screens ist der Kampfgürtel abgebildet. Er zeigt verschiedene Tasten, die mittels des Cursors aktiviert werden können.

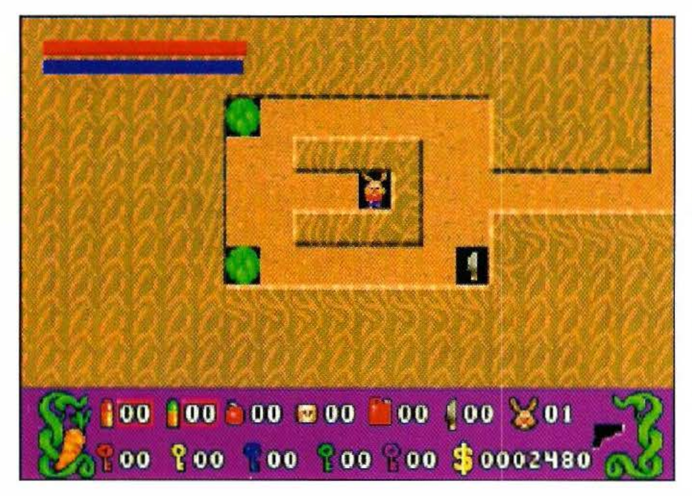
Auf dem Plaza erwarten ihn schon die Jungs der Red Triangle Circus Gang. Die nun folgende Kampfsequenz kann, wie alle anderen Sequenzen auch, nur bedingt beeinflußt werden. Batman bewegt sich selbsttätig, aber die Härte seines Angriffs (leicht, normal, hart) und der Einsatz der Waffen kann vom Spieler bestimmt werden. Wenn bestimmte Gegner besiegt worden sind, können diese befragt werden. Batman hat nun die Möglichkeit, EINE von drei Fragen zu stellen: Anführer, Identität oder Erklärung. Hier ist auch schon der erste Knackpunkt. Nur eine der Fragen bringt Batman einen wichtigen Hinweis bzw. ein notwendiges Beweismittel ein. Wird die richtige Frage nicht gestellt, ist das Spiel praktisch schon verloren. Das gleiche gilt für den Zeitablauf. Batman muß an bestimmten Tagen zu gewissen Zeiten am richtigen Ort sein, um Beweise zu finden. Hält er die Reihenfolge nicht ein, ist Gotham City verloren. Aber gerade das macht das Spiel interessant, weil schwierig. Genau wie beispielsweise bei Gigers DARK SEED muß man ganz schön tüfteln, um ans Ziel zu kommen.

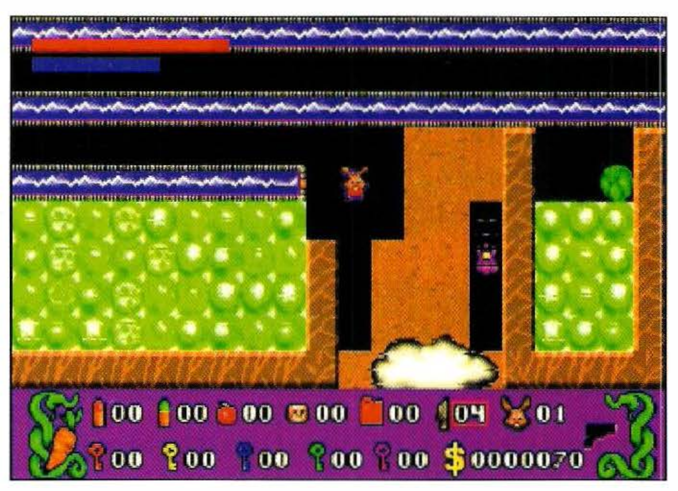
Klaus Segel











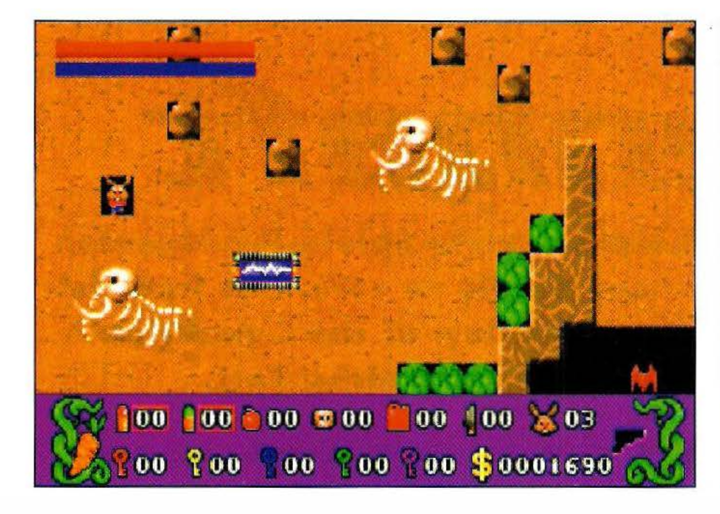
The Legend of Myro

Von Kohlköpfen

Grandslam steigt in die phantastische Welt der Arcade-Action-Games ein. Daß ihnen gleich am Anfang ein ausgezeichneter Wurf gelungen ist, läßt auch für die Zukunft hoffen.

Bis jetzt hat Grandslam nur mit zwei Umsetzungen von Filmen, "The Hunt of Red October" und "Die Hard II" sowie den Sportspielen "Liverpool" und "Nick Faldo" (ein Golfspiel) auf sich aufmerksam gemacht. Mit "Myra" aber hat das schwedische Programmiererteam der englischen Firma eine neues Genre betreten. Es handelt sich hierbei um eine Art "Boulder Dash" nur viel raffinierter und vor spaßiger. "Das Leben der Kaninchen hat sich verändert. Von der Menschheit verfolgt, sind sie zum Verhungern verdammt, in der dunklen Untergrundwelt. Alle Kohlköpfe sind im Inneren der Erde versteckt, bewacht von gefährlichen, zwielichtigen Gestalten und tödlichen Maschinen. Noch ist nicht alles verloren, denn der Held namens "MYRA" hat eine letzte Chance das Volk der Hasen zu retten. Er muß Futter stehlen und es retten bevor er erwischt wird.", ...alles klar?
Bleibt festzuhalten, man ist ein Hase, muß sich durch die Erde buddeln und dabei kräftig Kohlköpfe absahnen und diese dann in einem bestimmten Zeitlimit zum Ausgang tragen. Aber so einfach ist das leider nicht. Das ganze Spiel erstreckt sich über 150 (!) lange Levels, die man entweder der Reihe nach oder wild durcheinander spielen kann. Mögen die ersten noch ganz leicht sein, kommt man aber bald ins Schwitzen. Denn nicht nur Kohlköpfe erwarten einen in den Tiefen der Untergrundwelt. Grundsätzlich gibt es immer einen kleinen zweidimensionalen Ausschnitt des Levels um seinen Helden herum zu sehen. An Stellen die man noch nicht betreten hat ist Erde. Wenn man dann eine Weile herumspaziert ist, und hinter sich die freigebuddelten Gänge läßt, wird man irgendwann mal die Freude haben an einen Stein oder einen Kohlkopf zu stoßen. Das Gemüse wird kassiert. Aber der Stein ist unbeweglich solange auf der anderen Seite noch Erde ist. Wenn man sich nun auf den Weg untenherum begibt, wird der Stein in den freigeschaufelten Tunnel hereinbrechen. Wenn man zu diesem Zeitpunkt unglücklicherweise gerade unter dieser Stelle verweilt, war das das tragische Ende eines ersten Erkundungsausflugs. Ähnliche Erfahrungen kann man mit herabstürzenden Kohlköpfen machen.







und Hasen

Phantasievolle Buddeltouren

Hat man diese Prinzipien verstanden kann man sich - hoffentlich immer auf Überraschungen gefaßt - auf eine sehr phantasievoll ausgeschmückte Buddeltour freuen. Wenn man ein neues Level betritt, wird man durch eine Tür eingelassen, die sofort wieder verschwindet. Nun ist es Zeit, loszurennen. Solange man nicht alle seine fünf Hasenleben unter herabstürzenden Steinen, Kohlköpfen, Wassertropfen oder sonstigen gar garstigen Dingen begraben hat, sieht man links oben zwei Balken. Der rote zeigt die verbleibende Zeit, der blaue markiert wie viele Kohlköpfe noch zu sammeln sind, bevor sich irgendwo anders eine Tür öffnet und zum Triumphzug in die nächsten Level einlädt. Zwischen der ersten und der zweiten Tür liegt aber noch etwas mehr als die oben schon beschriebenen Dinge. Zunächst mal kreucht und fleucht da so manches, gar feindlich gesonnenes Getier, in den Gängen. Vor Zwergen, Fliegen, Schlangen, Fledermäusen und den schier unverwundbaren Totenköpfen sollte man schon einen gehörigen Respekt haben, denn jede Berührung ist tödlich. Aber auch unser lieber "Myra" ist nicht ganz wehrlos, auf seinen Wanderungen wird er so manche Mine, Flammenwerfer, Bombe und andere Munition zu seiner Verteidigung einsetzen.

Salat für die unterdrückte Hasenrasse

Aber der Sinn des Spieles ist es nicht, Fledermäuse zu erdolchen, sondern mit möglichst vielen Salatköpfen für die unterdrückte Hasenrasse in das nächste Level zu kommen. Es gibt übrigens auch nur dafür Punkte. Nun liegt das Gemüse aber nicht immer nur einfach auf der "Straße", sondern man muß schon was für sein Futter tun. Magische Zäune lassen Steine zu Kohlköpfen werden, Hebel lassen merkwürdige Dinge an anderen Orten geschehen, Transportbänder rollen Steine umher, Luftballons steigen auf, Springfedern sperren den Rückweg ab und Blubberblasen greifen um sich. Letztere verwandeln sich übrigens, auf gar wundersame Weise, in die begehrten Kohlköpfe wenn man es geschafft hat ihren Lebensraum gänzlich einzuschränken.
Daß all dies auch schön anzusehen ist, dafür haben die Programmierer gesorgt. Die 256 Farben-VGA Grafik kann sich sehen lassen. Außerdem haben sie das Spiel mit so viel Witz und Ideenreichtum ausgestattet, daß echte Freude aufkommt. Zum Beispiel kann "Myra", wenn er ein paar Sekunden lang alleingelassen wird, anfangen zu jonglieren, sich hinter einem Rolladen verstecken, Jojo spielen oder einfach einschlafen. Die technische Ausführung der Grafik ist nahezu perfekt, nur beim Scrolling, welches hier sehr häufig benötigt wird, sind einige Abstriche zu machen. Dieses Manko ist aber durch den wunderbaren Spielwitz und vor allem durch einen tollen Sound wieder wettzumachen. Die Hintergrundmusik ist (sofern man einen Soundblaster/Adlibcard besitzt) erstklassig. Sie wirkt auch nach stundenlangem Buddeln nicht eintönig. Zudem ist den Programmierern eine besondere Liebe zum Detail nachzuweisen. Wenn sich der blubbernde Schleim in der Nähe befindet gibt es den berühmten "Blub".
Alles in allem ist zu sagen, daß bei "The Legend of Myra" nur das nicht perfekte Scrolling etwas störend wirkt, dafür aber hervorragender Spielwitz, gute Grafik und ein exzellenter Sound für viele Stunden Unterhaltung vom Feinsten sorgen wird.

Axel Schwanhäußer ■



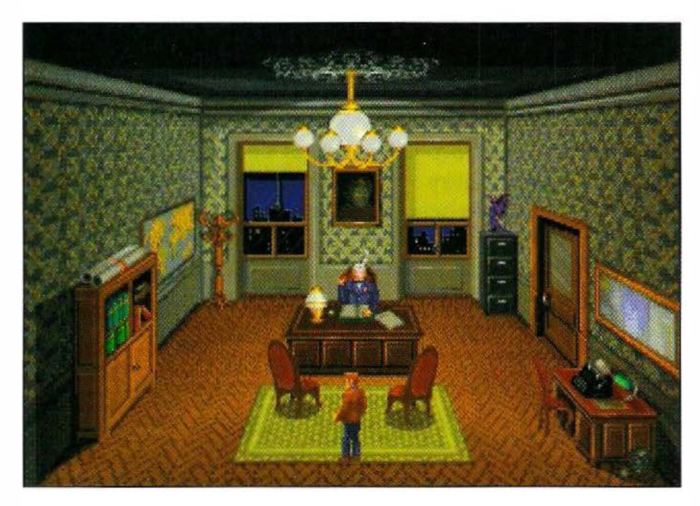


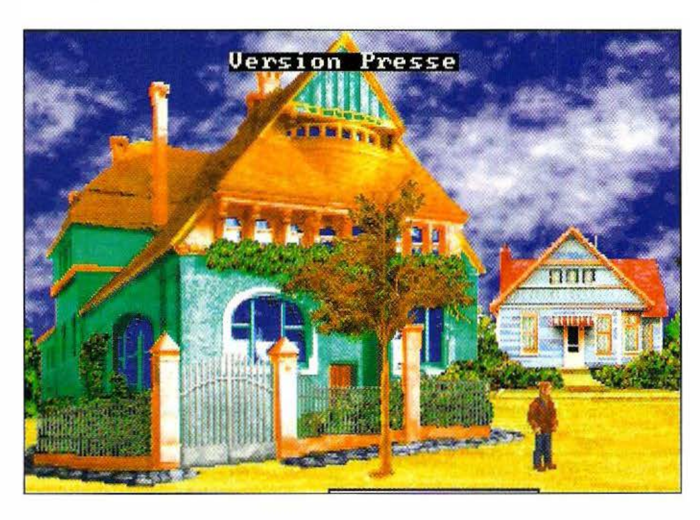
Shadow of the Comet

Kometenhaft

Die Zeit um die Jahrhundertwende scheint für viele Spiele-Produzenten momentan das bevorzugte Terrain für neue Spiele zu sein. Das französische Softwarehaus Infogrames entführt mit Shadow of the Comet den gruseierprobten Adventure-Spieler in diese ereignisreiche Zeit.







Was ist das? Es zischt alle 76 Jahre durch unser Sonnensystem (zuletzt 1986), sieht aus wie eine überdimensionale Erdnuß und ist 15 km lang? Hobby-Astronomen wissen sicherlich gleich Bescheid: Es ist der Halley'sche Komet, der größte bekannte Schweifstern, der zu jener Zeit für viel Verwirrung auf dem blauen Planeten sorgte, sogar von Weltuntergang und ähnlichen Katastrophen war damals die Rede.
Der Jung-Astronom Randolph Parker weilt im März des Jahres 1910 im britischen Museum zu London. Aufzeichnungen eines gewissen Lord Boleskine erwecken seine Neugier: Im amerikanischen Städtchen Illsmouth soll die Wiederkehr dieses Kometen besonders gut zu beobachten sein. Nachdem die Finanzierung der Reise steht, kommt er drei Tage vor dem großen Ereignis in Illsmouth an.

Ist die Maus zu Haus?

Dies ist die Vorgeschichte zu einem - vermeintlich - recht harmlosen Adventure. Nachdem man das sehr schön gemachte Intro bewundert hat, befindet sich der Wissenschaftler im Hafen von Illsmouth und wird von seinem Gastgeber Dr. Cobble sowie dem Bürgermeister Arlington begrüßt. Der Spieler greift erst ins Geschehen ein, als Parker sich in seinem Zimmer wiederfindet. Wie bereits angedeutet, ist Shadow of the Comet ein wenig anders als die bekannte Adventure-Kost à la LucasArts oder Sierra. Gemeinsames Merkmal aller Programme dieser Art war bislang die mausgesteuerte, narrensichere und superbequeme Benutzeroberfläche. Egal, ob auf Ihrer Computermaus der Name Genius, Logitech, Microsoft oder ein sonstiges Logo prangt: Vergessen Sie das nützliche Nagetier. Zwar haben es die Programmierer nicht versäumt, ihr Werk mit schönen Icons wie bei King´s Quest & Co. im oberen Bildschirmteil zu schmücken, jedoch öffnet sich das Menü nur durch Betätigung der Tabulator-Taste. Alternativ dürfen Sie - wie anno dazumal - mit "Abkürzungen" arbeiten, also beispielsweise die Taste L für Look betätigen. Natürlich müssen Sie auch die Person per Cursorblock durch die Landschaft bugsieren.

Trickfilm-Feeling

Haben Sie sich mit dieser ärgerlichen "Neuerung" abgefunden, dürfen Sie sich an den schönen Grafiken in grandioser VGA-Optik erfreuen. Bereits zu Beginn zeigen die Infogrames-Künstler, daß sie ihr Handwerk verstehen: Nahezu ohne jegliches Rucken gibt es fantastische Animationen zu bestaunen, selbst auf langsameren Rechnern der AT-Klasse. Wie bei einem Zeichentrickfilm werden sprechende Personen in Großaufnahme gezeigt, und damit nicht genug: Selbst kleine Handgriffe, z. B. das Klopfen an Türen und ähnliche Aktionen werden kinoreif in Szene gesetzt. Auch die Hintergrundgrafiken sind gut gelungen. Dazu paßt die stimmungsvolle Geräuschkulisse, die äußerst realistisch aus dem Lautsprecher dröhnt. Leider



wurde versäumt, einer solch gelungenen Spielatmosphäre den passenden Soundtrack zu spendieren. Die wenigen kompositorischen Ideen werden den sonstigen Qualitäten des Spiels kaum gerecht und man tut gut daran, im Options-Menü die eher störende Musik abzuschalten.

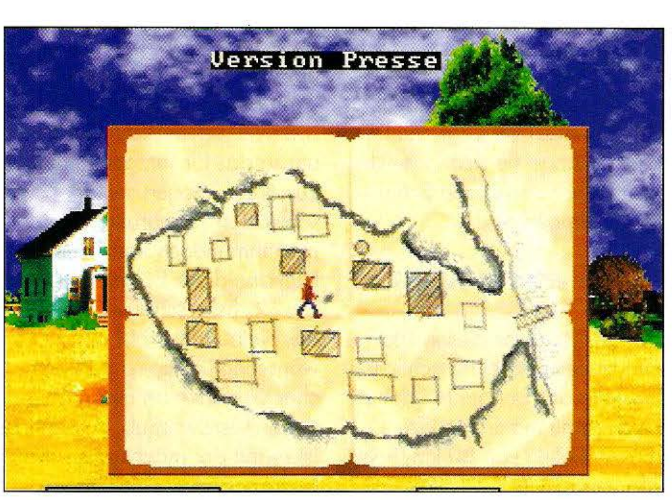
Stecknadel im Heuhaufen

Zunächst hat Parker alle Hände voll zu tun, die nähere Umgebung seines Domizils genauer unter die Lupe zu nehmen. Dabei trifft er auf eine verwirrende Vielzahl an Personen, die zum Teil ziemlich gereizt reagieren, wenn sie angesprochen werden. Die Konversation läuft weitgehend über Auswahlantworten, wie z. B. von Monkey Island hinlänglich bekannt. Damit die Übersicht trotzdem gewahrt bleibt, erweist sich das Notizbuch als nützliche Gedächtnisstütze, in dem automatisch alle wichtigen Ereignisse notiert werden. Eine zuschaltbare Karte von Illsmouth dient der Orientierung und ist eine sehr hilfreiche Einrichtung, um den Helden schnell an einen bestimmten Ort zu manövrieren. Weiterhin gibt es auch in diesem Adventure ein schier unerschöpfliches Inventory für all die Dinge, die sich unterwegs an allen möglichen und unmöglichen Stellen finden lassen. Besonders praktisch: Fällt dem Helden ein Gegenstand unmittelbar "selber" auf, dann wird dies durch eine Verbindungslinie deutlich gemacht. Ansonsten ist Millimeterarbeit angesagt. Stückchen für Stückchen tasten Sie sich mit der Look-Funktion durch dunkle Gemäuer, schaurig-schöne Wälder und detailreiche Wohnstuben vor und nehmen mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Selbstverständlich lassen sich Spielstände abspeichern und laden, um das Abenteuer zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

... mehr wird nicht verraten

Bereits im Intro wird angedeutet, daß die scheinbar belanglose Studienreise zu einem Horrortrip ausartet. Bevor es allerdings für Randolph Parker ernst wird und er Bekanntschaft mit einigen recht zwielichtigen Personen macht, gibt es noch eine Menge an detektivischer Kleinstarbeit zu leisten. Für Freunde von leicht okkultisch angehauchten Zeremonien und gespenstisch-düsteren Szenarien dürfte Shadow of the Comet genau das Richtige sein. Der gehobene Schwierigkeitsgrad der Puzzles wird auch bei eingefleischten Adventure-Experten an so mancher Stelle eine Menge Gehirnschmalz abverlangen. Die zweckmäßige 3D-Ansicht der Räume, die bemerkenswert schnellen und technisch sauberen Animationen und ein knackiger Schwierigkeitsgrad machen das europäische Produkt zu einem soliden und durchdachten Adventure. Noch müssen Sie sich mit wahlweise englischen oder französischen Bildschirm-Texten zufriedengeben, bald soll jedoch eine eingedeutschte Fassung in die Regale kommen.

Petra Maueröder ■



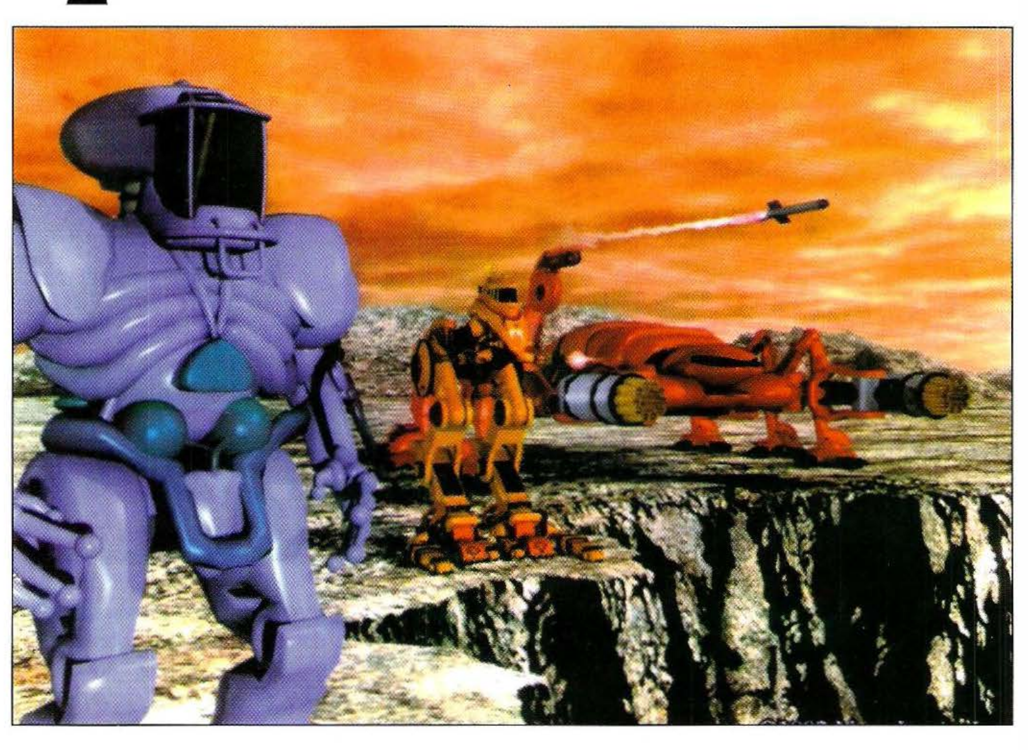




Xenobots

Kampfkolosse

Es ist schon ein Weilchen her, seit dem die BattleTech-Simulation das erste Mal in EGA-Grafik über die Monitore flimmerte. Diesen Nachteil versucht nun Electronic Arts durch die heutzutage gebotenen Möglichkeiten wett zu machen.



Das Schreckgespenst des 3. Weltkriegs löste sich mit dem Zerfall der Sowjetunion in ein kleines Rauchwölkchen auf, eine relativ ruhige Periode scheint endlich angebrochen zu sein. Erst die Berichte von Wissenschaftlern über ein unbekanntes Flugobjekt mit Kurs auf den blauen Planeten versetzen die gesamte Erde in Alarmbereitschaft. Jegliche Hoffnung auf eine friedliche Begegnung mit den außerirdischen Lebensformen wird durch deren Invasion im Keim erstickt. Die konventionellen Streitkräfte erwiesen sich gegen die fremde Technologie als extrem uneffektiv, nur mit Hilfe eines atomaren Gegenschlags gelang es, die ersten Angriffswellen zurückzuschlagen Doch der zweite Schlag der Aliens steht kurz bevor, diesmal aber verfügt auch der Homo Sapiens über die Xenobots, Kopien der riesigen außerirdischen Kampfmaschinen.
Die Xenobots sind in fast jeder Hinsicht mit einem BattleMech vergleichbar. Es gibt jedoch nur drei unterschiedliche Versionen, die jeweils einen genauen Aufgabenbereich erfüllen können. Allen gleich ist jedoch die nahezu undurchdringliche Panzerung, das absolut tödliche Waffenarsenal und eine sehr schnelle Regeneration sämtlicher Systeme, so daß sogar schwer beschädigte Xenobots ihre volle Einsatzfähigkeit in wenigen Stunden wieder erlangen. Allerdings werden hohe Mengen an Energie verbraucht, die nur von einer Basis produziert werden kann. Über ein Netz sog. Relais werden schließlich sämtliche Einheiten versorgt, zumindest so lange sie sich in Reichweite einer derartigen Schaltung befinden.



Die Bot-Familie

Der größte unter diesen Titanen ist der seiner menschlichen Gestalt nach genannte "Humanoid". Eine maximale Geschwindigkeit von 80 km/h sowie vernichtende Strahler lassen diesen Koloß die Schlachtfelder unangefochten regieren. Durch mehrere technische Tricks kann er trotz seiner imposanten Masse den Zielcomputern der Feinde entwischen, ohne dabei auch nur eine Feuerpause einzulegen. Natürlich besitzt auch der Humanoid eine Achillesferse, sein enormer Energiekonsum schränkt ihn zu Aktionen innerhalb des Netzes ein, denn batteriebetrieben wird er sehr verletzlich und verliert den Großteil seiner Feuerkraft.
Gleich einem riesigen Skorpion krabbelt der "Netbuilder" über den Kampfplatz. Nur er kann neue Relais aus seinem Laderaum dem Netz zufügen, um so das Einsatzgebiet auszuweiten. Wegen seiner schlechten Panzerung sollte man ihm jedoch immer einen Humanoid zur Eskorte geben. Die Höchstgeschwindigkeit eines Netbuilders läßt sehr zu wünschen übrig, so daß jeglicher Gedanke an Flucht aufgegeben werden muß. Allerdings ist er mit der mächtigsten Waffe ausgestattet, einer fernge-

lenkten Rakete, die selbst vier Kilometer entfernte Bots sofort zerstört. Eine Ladedauer von zwei Minuten verhindert aber häufigen Einsatz.
Dem "Scout" fallen natürlich Erkundungszüge zu. Weder Bewaffnung noch Panzerung kann mit einem der anderen Bots konkurrieren, seine Geschwindigkeit bleibt aber unangefochten. Außerdem kann er potentielle Angiffsgebiete effektiv verminen, so daß eigene Humanoids in den späteren Zweikämpfen einen Vorteil genießen.



Der Cockpit View

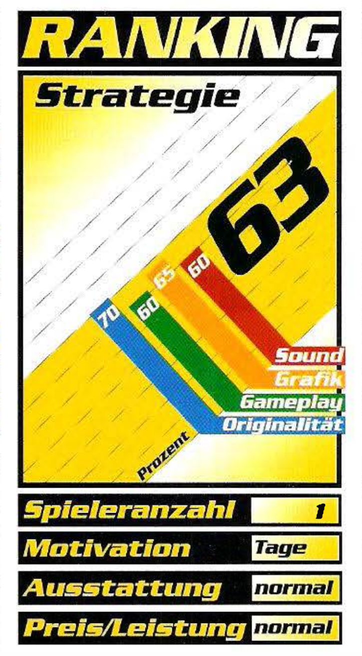
Hauptziel ist die Zerstörung der gegnerischen Basis. Zu diesem Zweck müssen aber gewöhnlich erst sämtliche feindlichen Bots vernichtet werden, oder man legt eine Relais-Schlange in Schußreichweite, so daß die zur Verfügung stehende Energie groß genug ist, um die harten Panzerungen zu durchbrechen. Einzelkämpfer haben kaum eine Chance eine unbewachte Basis in Schutt und Asche zu legen, die Batterien enthalten hierfür nicht genügend Saft.
Zahlreiche Kontrollen ermöglichen die Steuerung eines Bots. Richtung und Laufgeschwindigkeit werden durch einen Hebel und das kompaßähnliche Instrument betätigt. Auf Knopfdruck wird der Zielcomputer aktiviert, der den nächstbesten Gegner einfängt. Entfernung und Position eines solchen sind danach genau gegeben.

Technisch toll, spielerisch eintönig

Dieses ausgefeilte Grundkonzept ließe eigentlich auf eine actiongeladene strategische Simulation hoffen, doch die ziemlich stupide Steuerung des Computers verhindert meisterhafte Taktiken. So laufen die zahlreichen Szenarien alle nach dem gleichen Schema ab: Sämtliche Xenobots des Computers greifen unverzüglich an, ohne dabei auf eigene Netzunterstützung zu warten. Für gewöhnlich trifft man so zuerst auf die flinken Scouts, dann die gefährlichen Humanoids, um danach schließlich auch die schutzlos zurückgelassenen Netbuilder noch zu atomisieren. In einem derartigen Kampf verliert der Computer etwa 20 mal so viele Xenobots, das übliche Verhältnis liegt aber etwa nur bei eins zu vier. Da keine Möglichkeit besteht ein wahres Duell über Modem zu bestreiten, greift bald Langeweile um sich. Eine eigene Angriffsstrategie auszuführen, besteht weder ein Grund, noch bleibt die benötigte Zeit.
Die Grafik hält sich ganz gut im durchschnittlichen Rahmen, zu langsame Berechnungen sowie etwas abruptes Scrolling mindern die an sich hohe Qualität. Besonders gut gelungen ist die Hintergrundsmusik zwischen den einzelnen Szenarien, die Soundeffekte während des Spiels versetzen in die passende Stimmung und lassen zumindest am Anfang den Adrenalinspiegel ansteigen. Trotz der etwas umständlichen Anleitung findet man sich recht zügig mit der logischen Steuerung zurecht, so daß ein schneller Einstieg gewährleistet ist.

Alexander Geltenpoth ■





Eric the Unready

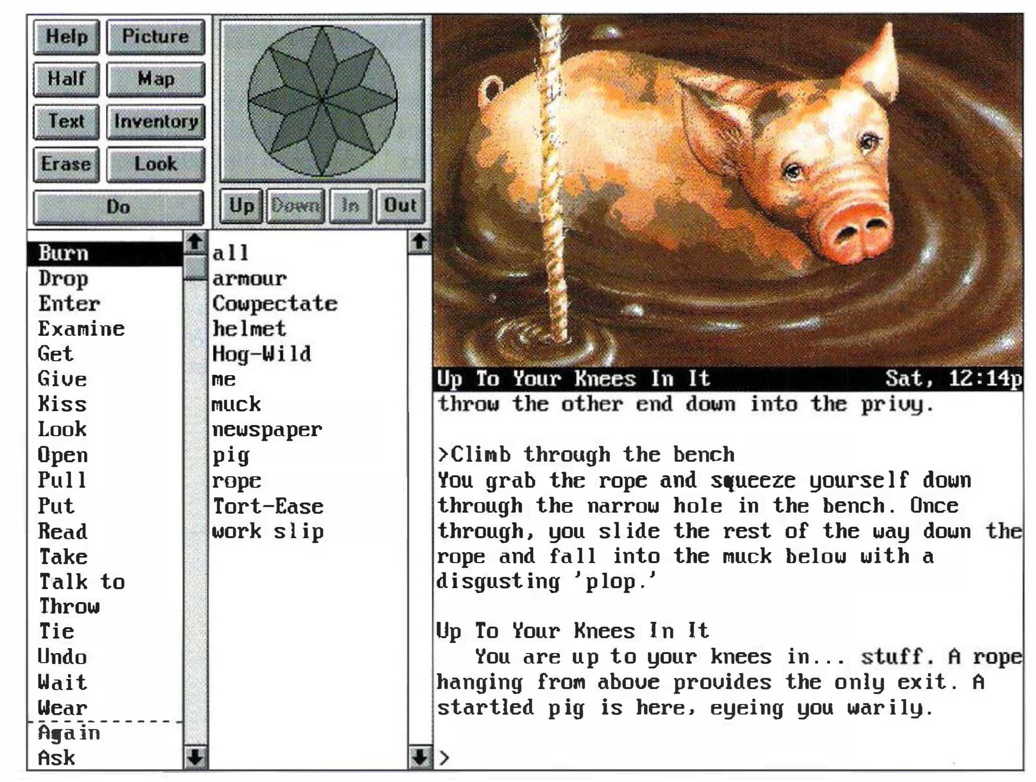
Beauty Fool

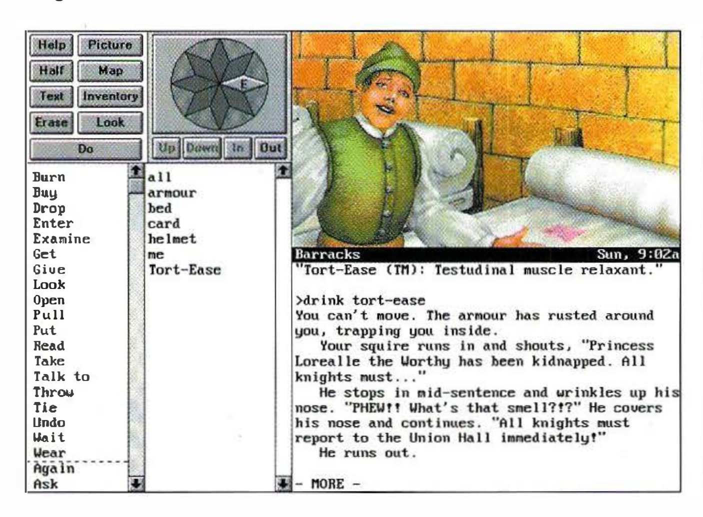
Anspruchsvolle Texte, liebevolle Grafiken und ein Feuerwerk an Spielwitz? Richtig, es kann sich nur um ein neues Legend-Adventure handeln!

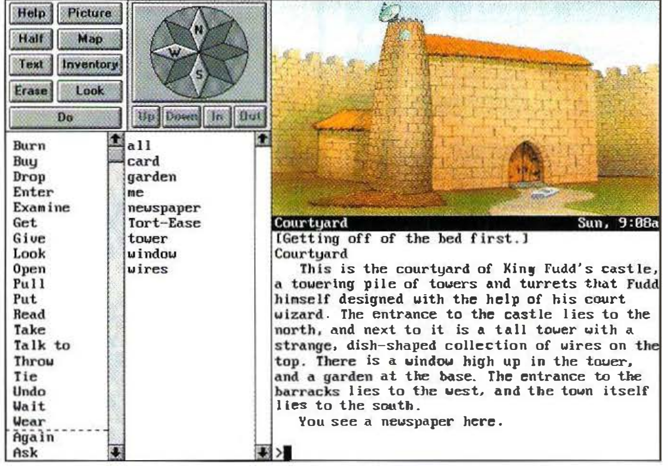
Kaum haben sich die Wogen um Legend's letztes Adventure, Spring Break, aus der Spellcasting Reihe geglättet, wartet das amerikanische Softwarehaus auch schon mit einem attraktiven Nachfolger ähnlicher Machart auf. Statt Steve Meretzky ist diesmal Bob Bates, bekannt durch Spiele wie Timequest, geistiger Schöpfer des - nicht ganz ernstzunehmenden - mittelalterlichen Szenarios.
Wenn man seinen Auftrag zu Beginn des Spiels erfährt, lehnt man sich zwar zunächst etwas gelangweilt zurück in den Sessel, denn die entführte Prinzessin des Landes zu retten ist bei weitem keine so originelle Aufgabe, zuviele andere Adventures haben diese Idee schon strapaziert. Aber wie man es von den anderen Legend-Produkten her kennt, ist der Weg zu diesem Ziel sehr mit Angriffen auf die Lachmuskeln und erstauntem Kopfschütteln verbunden.

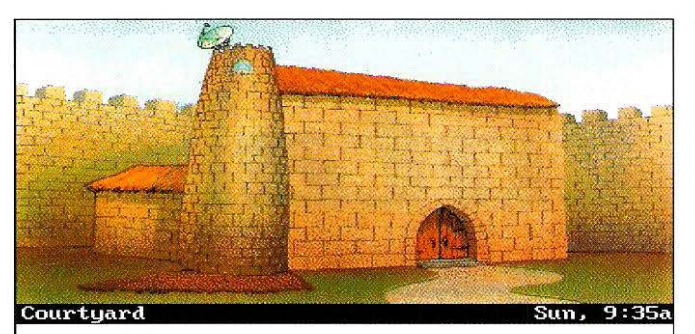
Sir Lancelot oder Inspector Clouseau?

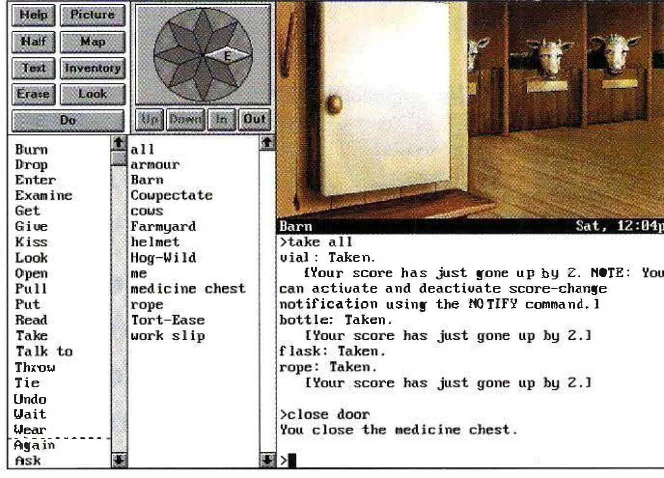
Bei dem Hauptcharakter des Spiels, genannt Erich der Unreife, handelt es sich um eine Mischung aus Sir Lancelot und Inspector Clouseau. Zuviele Aufträge des Nachwuchsritters gingen schon daneben. Deshalb bekommt er, von den anderen Rittern verspottet, auch nur noch die Aufgaben, für die sich die anderen Mitglieder der Tafelrunde zu schade sind. Beispielsweise ist der erste Auftrag die Tochter eines ansässigen Bauern zu retten, die von einer Hexe in ein Schwein verwandelt wurde.
Mit einem einzigen Kuß sollte diese Aufgabe zu bewältigen sein. Aber wer küßt schon gerne ein Schwein, besonders, wenn es vorher noch in das Plumpsklo gefallen ist ? Nun ja, soviel zu den täglichen Aufgaben unseres Helden.
Ort der Handlung ist das Königreich Torus, welches außer König und Königin auch noch deren obligatorische, wunderhübsche Tochter beinhaltet.
Prinzessin Lorealle, die Thronfolgerin des Königreiches, wird also eines Tages von bösen Zeitgenossen entführt. Nachdem sich die Aufregung der Ritter über dieses Ereignis wieder etwas gelegt hat, folgt noch größerer Unmut als be-

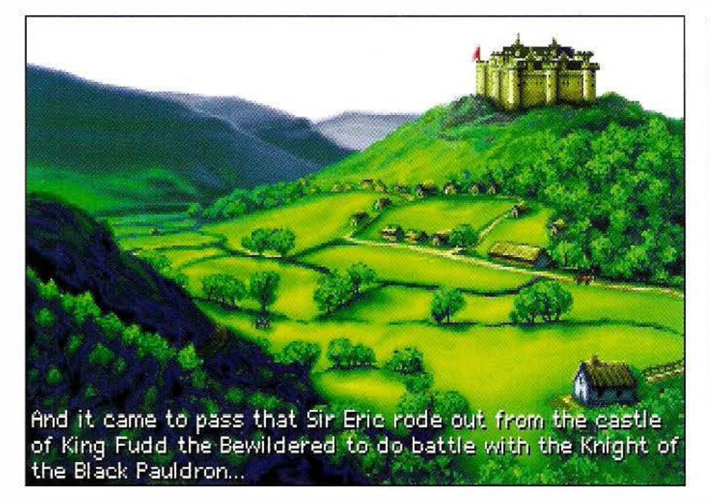


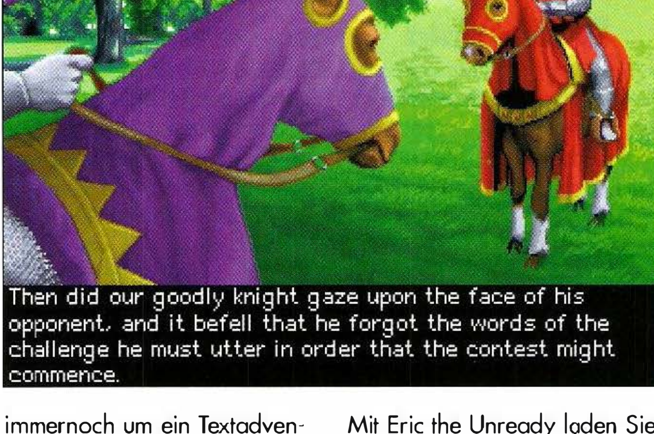












kannt wird, daß ausgerechnet Eric, der Megatolpatsch, die Suche nach der entzückenden Hochwohlgeborenen übernehmen soll. Diese Tatsache ist aber eigentlich gar nicht verwunderlich, wenn man weiß, wer hinter der Entführung steht. Auftraggeber ist keine Geringere als die böse Königin Morgana und ihr Liebhaber, Sir Pectoral, seines Zeichens Oberbefehlshaber der ansässigen Ritterschaft. Die beiden Verschwörer wollen die Thronfolgerin verschwinden lassen, um nach dem Tod des Königs selbst die Herrschaft über das Land zu bekommen. Nachdem sie dann auch noch Eric mit der Rettung der Prinzessin beauftragen, sind sie ihrer Sache sehr sicher, da niemand ernsthaft an den Erfolg unseres Nachwuchshelden glaubt. Doch von der Liebe zu seinem König und dessen Tochter getrieben, versucht Eric natürlich alles Mögliche (und Unmögliche), um seine Angebetete zu befreien. Auf seiner Suche durch das Königreich Torus begenet er Drachen, Zwergen, Magier und anderen Geschöpfen, die in einer guten Fantasy-Landschaft nicht fehlen dürfen.

Neuartige Spielsteuerung

Die altbekannte, komfortable Bedienoberfläche des Spiels, kennt man ja schon von früheren Adventures aus dem Hause Legend. Bei Eric the Unready haben sich die Spielgestalter aber auch ein paar neuartige Features einfallen lassen. So wechseln sich die normalen Location-Pictures mit animierten Sequenzen und Ganzseitengrafiken ab. Neu ist auch ein Sprachmenü, welches schon vorgefertigte Sätze bereithält, die Eric zu seinem jeweiligen Gegenüber sagen kann. Auf diese Weise bekommt auch der nicht so englisch Gewandte etwas von den Pointen ab, die ansonsten nur der Parser für ihn bereithält. Denn diesen Punkt sollte man nicht verschweigen, trotz wunderschöner Grafiken handelt es sich immernoch um ein Textadventure, welches üppige (englischsprachige) Beschreibungen des jeweiligen Standortes liefert. Aber mit einem guten Wörterbuch bewaffnet, bekommt wohl jeder den Sprachwitz mit, den die einzelnen Dialoge beinhalten.

Mit Eric the Unready laden Sie eine geballte Ladung Heiterkeit auf Ihre Festplatte, es bleibt zu hoffen, daß den Autoren auch weiterhin solche Spiele einfallen. Für durchspielte Nächte wird keine Haftung übernommen.

Thomas Brenner ■



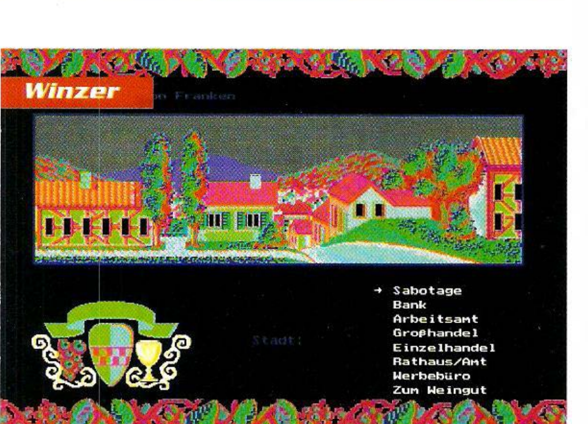
No.2 Collection

WiSims total

Man muß kein BWL-Student sein, um an Wirtschaftssimulationen Gefallen zu finden. Doch die Spielesammlung No.2 Collection von Starbyte verlangt Allgemeinwissen über exotische Wissensgebiete wie Bergbau und Winzerei.

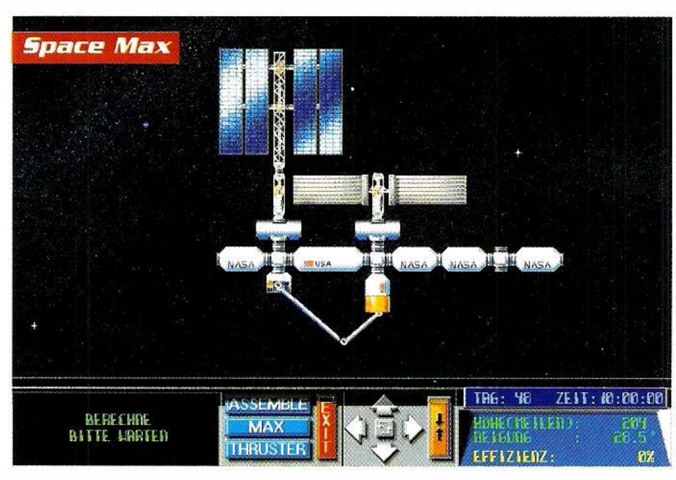
Black Gold

Ihr Vater war ein vermögender Mann, der eine ganze Reihe von äußerst gutgehenden Kohlezechen besaß. Als er verstarb, verfügte er, daß derjenige seiner Nachkommen Haupterbe wird, der sich im Bergbau am besten behaupten kann. Gegen bis zu drei menschliche oder computersimulierte Gegner gilt es nun zu spielen. Zu den Aufgaben eines Zechenbesitzers gehört das Erstellen und Erweitern einer Zeche, das Handeln mit Kohle, Werkzeugen und Lagerplätzen, der Betrieb eigener Kokereien und das Taktieren mit den Kumpels. Mit seinen Grafiken gewinnt Black Gold sicherlich keinen Designerpreis, doch für eine Wirtschaftssimulation ist die Darstellung ausreichend. Die Klangausgabe ist eine gewagte Mischung aus PC Speaker-Beeps und wenigen Sound Blaster-Effekten - auch nicht eben Oscar-verdächtig. Durch die nicht zu hohe Komplexität und den moderaten Schwierigkeitsgrad ist Black Gold ein Spiel, das vor allem im Kreis gleichgesinnter Freunde Spaß machen kann, nur das miserable Handbuch könnte dem im Wege stehen.



Winzer

Auch Winzer ist gut als Gesellschaftsspiel geeignet, zumal die Bedienung wesentlich weniger Einarbeitungszeit erfordert. Wieder können vier Spieler gegeneinander antreten, diesmal um möglichst schnell möglichst reich zu werden. Als Winzer läßt man sich in einem von vier Weinbaugebieten nieder und baut seinen Wein an, der dann später verkauft wird. Winzer zeichnet sich Black Gold gegenüber vor allem durch das noch dünnere Handbuch aus, das nur einen Auszug aus dem Original darstellt. Wer noch nie etwas von Grad Öchsle, vom Kellerbuch oder von der Edelfäulnis gehört hat, dürfte große Schwierigkeiten haben, das Spiel jemals als Sieger zu bestehen. Sogar grafisch und musikalisch hat Winzer wesentlich weniger zu bieten als Black Gold.



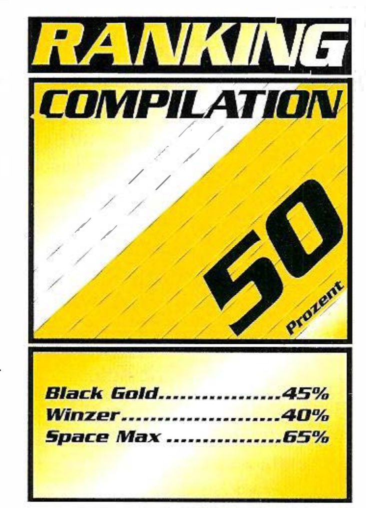
Space Max

In völlig anderem Gewand präsentiert sich das vergleichsweise junge Space Max, das den Aufbau einer wirtschaftlich selbständigen Raumstation simuliert. Der Spieler hat durch einen Vertrag die Aufgabe, innerhalb weniger Monate eine Raumstation zu entwerfen und zu verwirklichen. Das Geld ist zwar kein allzu großes Problem, dafür aber die Zeit, die ein vorausschauendes Planen der Station verlangt. Space Max verfügt über eine grafische Oberfläche, die mehr als nur Dekoration ist und sich fast von selbst erklärt, auch durch den Sound unterscheidet es sich stark von Black Gold und Winzer, da die Karten nun durchgehend unterstützt werden und soger einige Melodien vorhanden sind.

Fazit

Wer Wirtschaftssimulationen auch ohne optische Reize genießen kann, sich an spröden Oberflächen nicht stört und viel Zeit und Geduld in das Erforschen der Spiele investieren kann, ist mit der No. 2 Collection sicherlich gut bedient. Winzer und Black Gold machen durchaus Spaß und können die Spieler längere Zeit motivieren - im Gegensatz zu Space Max, das nach einigen Mißerfolgen keine Faszination mehr ausübt, sich dafür aber wirklich gut spielen läßt.

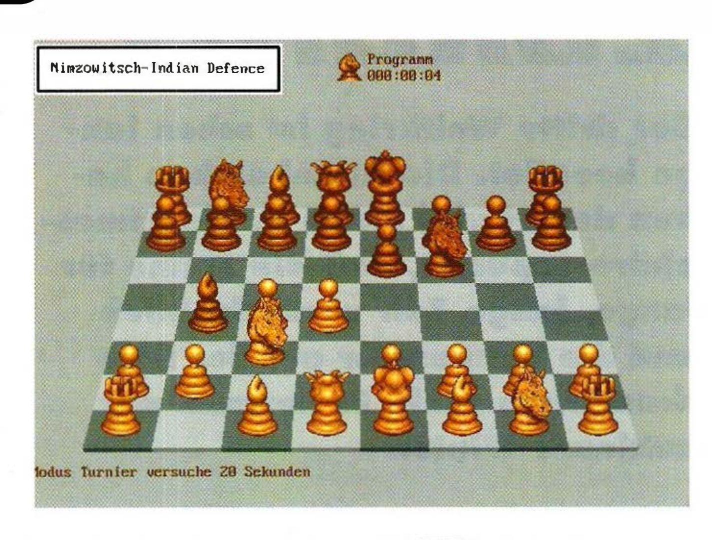
Harald Wagner ■



The Complete Chess System

Umfangreich

Die "jahrelange Programmierentwicklung" hat sich gelohnt. Oxford Softworks ist ein solides Schachspiel gelungen, daß mit seinen exzellenten Datenbankfunktionen und seiner guten Bedienerführung Maßstäbe für die Zukunft setzt.



Eine gute Aufmachung ist schon die halbe Miete und so ist VGA mit 256 Farben eine Selbstverständlichkeit, die nicht einmal auf der Verpackung erwähnt wird. Etwas störend, daß sei hier gleich bemerkt, ist, daß die Schachfiguren in hell- und dunkelbraun gehalten sind. So ist es besonders bei der dreidimensionalen Darstellung etwas unübersichtlich und man übersieht leicht eine gegnerische Figur. Wer allerdings ein Malprogramm besitzt, welches LBM-Dateien importieren kann, so stellt dies kein Problem dar, denn in diesem Format sind die Figuren gespeichert und deshalb - wie im Handbuch beschrieben - jederzeit in Farbe und Form veränderbar. Ansonsten ist die Darstellung allerdings in Ordnung.

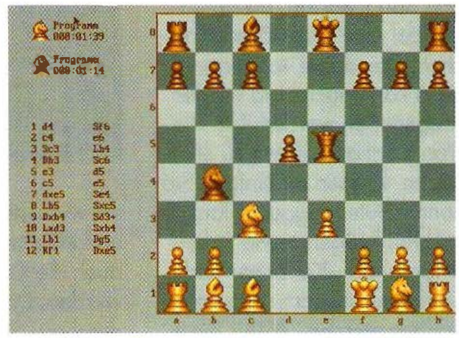
15.000 meisterliche Partien

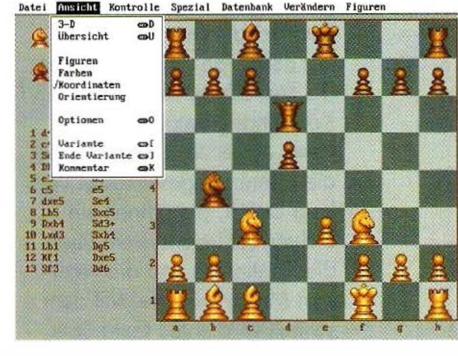
Die Bedienerführung ist vorbildlich. "Pull-Down" und "SAA" wohin man blickt. Die Maus kommt natürlich auch ins Spiel. "Click and drop" oder "Click and Click" oder einfach nur "Click"; wie hätten Sie's denn gerne? Bemerkenswert ist vor allem die Datenbank. Nicht nur, daß 15.000 meisterliche Partien, sowie 300.000 Eröffnungsstellungen auf die drei Disketten gebannt sind, auch was man damit anstellen kann ist schon beinahe revolutionär zu nennen.

Verbessern Sie Bobby Fischer

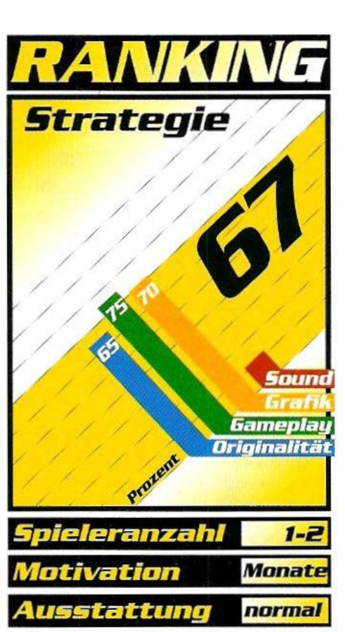
So ist nicht nur, wie bei herkömmlichen Datenbanken der Spielverlauf zu betrachten, sondern man kann auch eigene Ideen einfließen lassen. Also ab einem bestimmten Zug die Partie von Bobby Fischer selbst in die Hand nehmen oder vom Computer in die Hand nehmen lassen, Fehlzüge ausbügeln und diese neue Variante dann mit verschiedenen Kommentaren versehen und abspeichern. Natürlich kann man noch Unter- und Unteruntervarianten erstellen und sich die dann auch in einer Art Stammbaumanzeige präsentieren lassen. Im übrigen kann das Programm sogar aus seinen eigenen Überlegungen lernen und Züge die für besonders stark befunden worden sind abspeichern. Über die Standard-Features geht noch hinaus, daß man eine Art Test über sich ergehen lassen kann, bei dem man, ganz wie genial oder dumm man in den gegebenen Situationen ziehen würde, mit mehr oder weniger ELO-Punkten abschneidet. Für sich hat das Programm übrigens ca. 2.100 ELO-Punkte errechnet. Wem kein Weg zu weit, keine Telefonrechnung zu hoch und der Einstieg in die DFÜ schon gelungen ist, der kann sich sogar über Modem bekriegen. Vom blutigen Anfänger bis zum Profi, der stundenlang über Zugvarianten und Kommentare brütet, The Complete Chess System ist ein Allroundkönner, in dem sogar ein wenig Neues steckt. Rundum empfehlenswert.

Axel Schwanhäußer ■





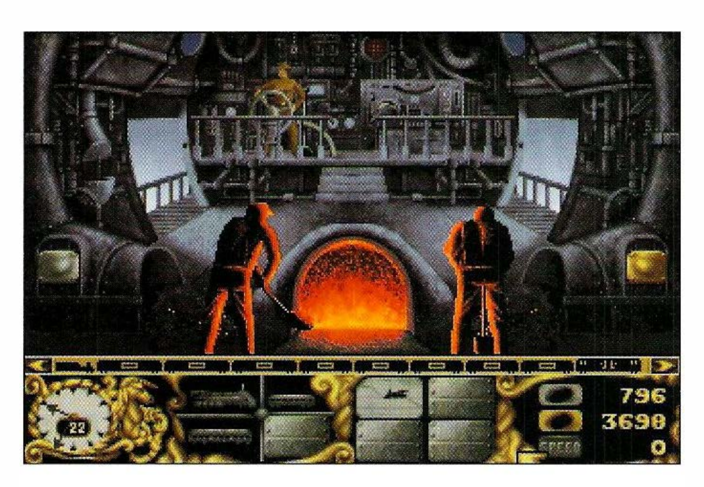




Transarctica

Eisige Zukunft

Der dritte Weltkrieg ist schon lange beendet. Die Atombomben haben derart viel Staub in die Atmosphäre gepustet, daß die Sonne für lange, lange Zeit verdeckt blieb und die Temperatur auf der Erde dramatisch sank. Es herrscht der nukleare Winter.

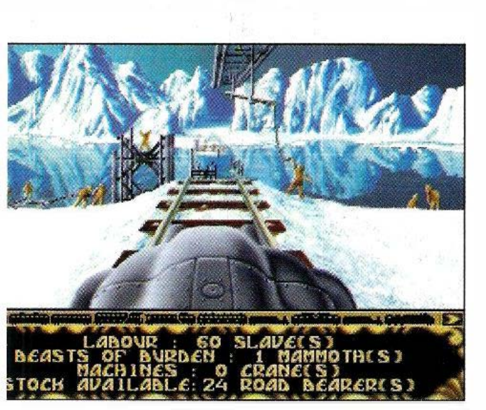




In einer solchen Situation mit fehlenden politischen und wirtschaftlichen Strukturen hat derjenige die Macht über die Menschen, der Wärme und Konsumgegenstände bieten kann. Als erstes erkannte dies die Eisenbahngesellschaft Viking-Union, die schnell ein dichtes Schienensystem über die Kontinente und die vereisten Meere verlegte. Mit dem schnell verdienten Geld übte sie bald politische Macht aus und verhinderte Vorhaben, die Erde wieder aufzuheizen.

Mammuts und Spione

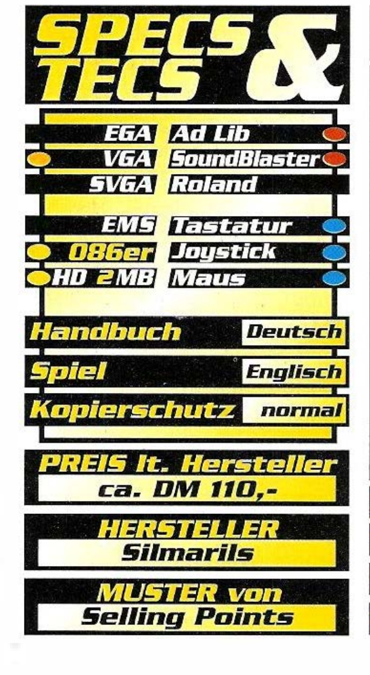
Der Spieler übernimmt die Rolle eines Wiederstandskämpfers, der mit einem gestohlenen Zug durch das Land fährt und die Mißstände zu beseitigen sucht. In den Städten herrscht ein ständiger Versorgungsmangel, die Preisgefälle sind zum Teil beträchtlich. Was bietet sich also mehr an, als durch Handel gute Geschäfte zu machen. Das dabei verdiente Geld kann auch bald wieder ausgegeben werden: Um die Transportkapazitäten zu erhöhen, können an einigen Stationen Güterwaggons, Tank- und Kühlwägen sowie Raketenabschuß-, Kanonen- und Soldatentransportwaggons erworben werden. Wofür diese gebraucht werden, stellt sich schon bald heraus: Man ist ja nicht alleine auf den Schienen. Schwer bewaffnete Viking-Union-Züge kreuzen den Weg und schießen und sprengen alles, was ihnen vor die Läufe kommt. Doch mit Hilfe von Spionen, Mammuts und Söldnern kann man sich wehren und sich bei einem Sieg sogar fremde Wägen anhängen. Was auf der Verpackung aussieht wie ein Eisenbahnmanagementprogramm, entpuppt sich als schwer einzuordnendes Gemisch aus Ballerspiel und Wirtschaftssimulation, überlagert von einigen Strategieelementen.

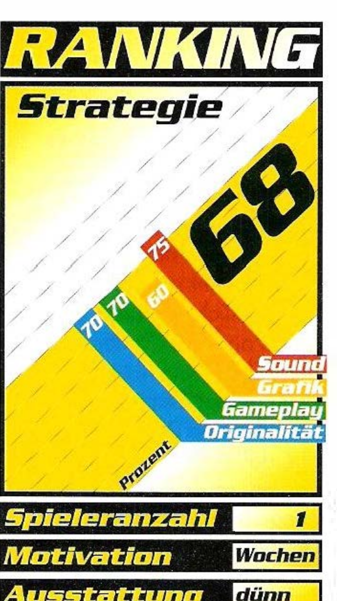


Technisches

Der Sound ist für Soundkarten blanker Durchschnitt. Die Grafik ist für ein Spiel mit dem man sich derart lange beschäftigen muß viel zu eintönig und lieblos geraten, immerhin ist die Maussteuerung sehr schnell und effizient, optional können auch die Cursortasten benutzt werden. Das Spiel macht durchaus Spaß, da eigentlich ständig der Reichtum und die Ausstattung des Zuges zunimmt, allerdings fehlt ein richtiger Handlungsstrang, der sich von Zeit zu Zeit wieder ins Gedächtnis bringt. So könnte man wochenlang im Kreis fahren ohne daß dies das Spiel beeinflussen würde, ein Zwang zum Handeln besteht nie. Dies und die traurige Grafik sind bereits alle Mankos, für Strategen der Art "Dune" ist Transarctica sicherlich eine interessante Veröffentlichung.

Harald Wagner ■



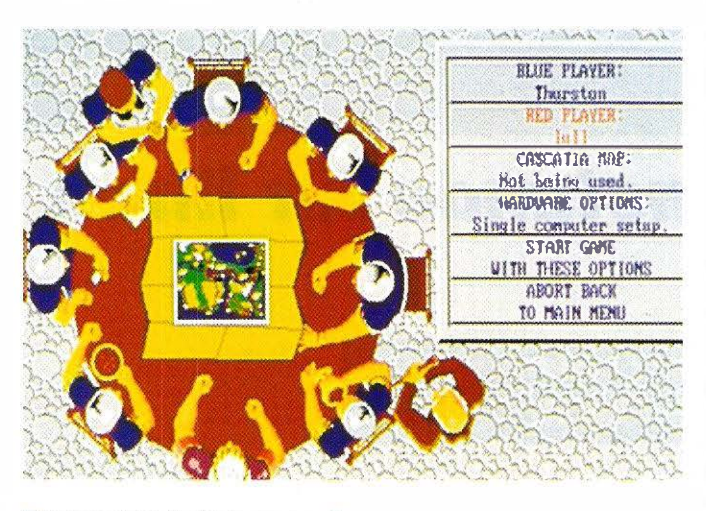


Battles of Destiny

Strategenstück

Computerspieler, die etwas übrig haben für Strategiespiele in der Art des beliebten "Empire", werden wahrscheinlich die Herausforderung durch "Battles of Destiny" zu schätzen wissen. Eine Warnung sei aber ausgesprochen: Die starke Ähnlichkeit in der Bedienungsoberfläche zwischen "Battles of Destiny" und dem allzu simplen "Empire" kann dazu führen, daß man dieses Spiel unterschätzt .

BoD läßt sich als eine Folge von einzelnen Schlachten spielen, es können aber auch mehrere zu einem ganzen Feldzug kombiniert werden. Im Bedienungshandbuch findet sich eine kurze Anleitung, wie man einen Feldzug auswählt und eine Beschreibung der ersten Züge. Wird zu Beginn eine einzelne Schlacht gewählt, muß man anschließend eine von mehr als 20 Landkarten auswählen. Die Bandbreite reicht hier von relativ einfachen bis hin zu kom-







plexen Karten. In einigen finden sich hauptsächlich Gewässer mit ein paar wenigen Inseln, andere bestehen zum größten Teil aus Festland. Die Strategie muß auf die jeweilige Karte abgestimmt werden. Wem die Standardkarten nicht genügen, der kann sie mit dem beigefügten Editor verändern oder gleich neue Karten erstellen.

Interessante Modemtechnik

Für die Einzelschlachten lassen sich ein bis drei weitere Computergegner oder Mitspieler, aber auch Kombinationen aus diesen, auswählen. Außerdem muß festgelegt werden, wann eine Schlacht als gewonnen gilt. Nach Spielbeginn wird dann die Landkarte und ein "Produktionsmenü" für die einzelnen Städte angezeigt (die "Produktionszentren" genannt werden). Insgesamt kann man aus 22(!) getrennten Einheiten wählen. Die Zeitdauer für die Aufstellung einer Einheit hängt von ihrer Stärke und der Kapazität des Produktionszentrums ab. Zusätzlich zu den verschiedenen Einheiten produzieren diese Zentren auch Radaranlagen, mit denen sich der Feind über größere Entfernungen beobachten läßt. Wichtiger noch, Radar ermöglicht die Produktion von Raketen. Diese "Drones" können gegen land-, see- und luftgestützte Ziele eingesetzt werden.

Für den Betrieb und das Spiel über Modem für bis zu vier einzelne Spieler bietet "Battles of Destiny" ein interessantes Verfahren. Ein Mitspieler wird als "sendender" Spieler bezeichnet, wählt das Spiel und macht seine Züge. Hat er alle Züge gemacht, ruft er den ersten "empfangenden" Spieler, sendet sein Spiel und unterbricht die Verbindung. Auf diese Weise wird das Spiel von einem Spieler zum nächsten "weitergereicht".

Die Vielzahl der Einheiten und Landkarten garantiert auch längerfristig einen hohen Spielwert. Diese Eigenschaft, in Verbindung mit der Möglichkeit, auch gegen andere Mitspieler anzutreten, macht "Battles of Destiny" zu einem hervorragenden Spiel für alle, die sich gerne einer strategischen Herausforderung stellen. Am wichtigsten: Ein vollständiges Spiel innerhalb von nur einer Stunde ist bei "Battles of Destiny" möglich!

Paul Rigby ■

SPECS & TECS

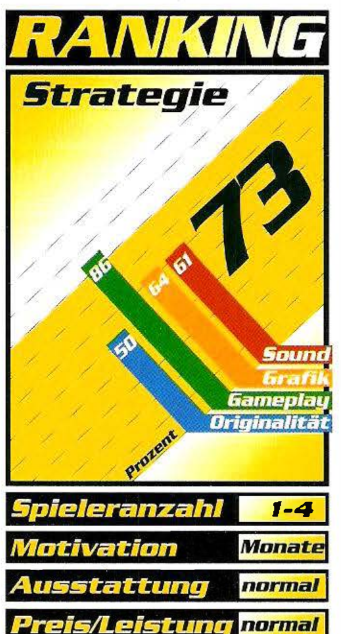
	EGA	Ad Lib	●
●	VGA	SoundBlaster	●
	SVGA	Roland	
	EMS	Tastatur	●
●	386er	Joystick	
●	HD 6 MB	Maus	●

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 110,-

HERSTELLER: QQP

MUSTER von Hersteller



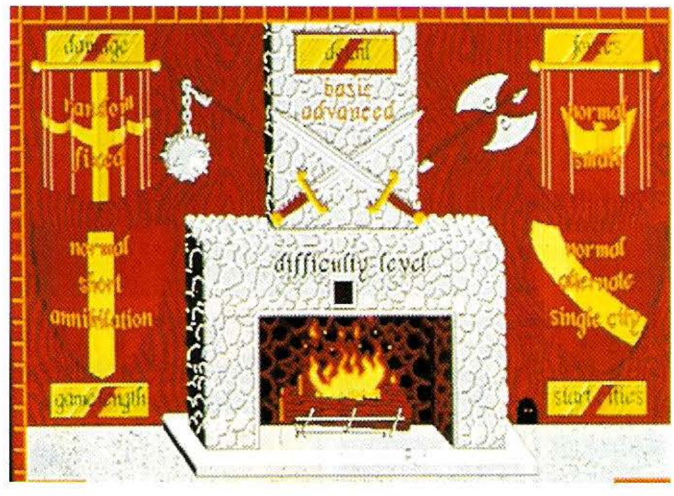
Conquered Kingdoms

1066 AD

Conquered Kingdoms simuliert einen mittelalterlichen Feldzug für zwei Spieler. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte zu sammeln als der kriegerische Nachbar (Mensch oder Computer). Punkte werden gesammelt, indem man Städte und Burgen erobert.

Die zur Verfügung stehenden Einheiten bieten in der "Grundausstattung" Ritter, Schwertkämpfer, Bogenschützen usw. und können durch Einheiten mit magischen Eigenschaften (Drachen, Zauberer usw.) erweitert werden. Jede Einheit besitzt bestimmte Stärken und Schwächen und sollte sorgfältig eingesetzt werden, um siegreich zu sein. Es empfiehlt sich, zu Beginn keine Feldzüge sondern Einzelschlachten zu spielen, um mit der Spielstruktur vertraut zu





werden. Haben Sie sich für eine Einzelschlacht entschieden, stehen neun verschiedene Landkarten zur Auswahl bereit. Anschließend erscheint ein Fenster, in dem Sie die Grundeinstellung von "Conquered Kingdoms" Ihren Bedürfnissen entsprechend einstellen können.
Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad sorgfältig aus, denn dadurch wird nicht nur die Stärke des Computer-Gegners bestimmt sondern auch die "Beförderung" beeinflußt. "Conquered Kingdoms" bilanziert ständig Ihre Gewinne und Verluste, und Ihre Beförderung vom Knappen zum König hängt von der Schwierigkeit einer Schlacht und natürlich von ihrem Ausgang ab. Nach der Auswahl der Ausgangsstellungen für Ihre Einheiten, müssen Sie festlegen, welche Einheiten Sie erwerben möchten. Für jede Schlacht und jeden Feldzug steht Ihnen dazu eine bestimmte Goldmenge zur Verfügung. Damit kaufen Sie Ihre Einheiten, die anschließend in die jeweiligen Ausgangsstellungen gebracht werden müssen.

Burgen sind lebenswichtig

Um eine Einheit zu bewegen, klicken Sie einfach auf den gewünschten Zielort. Die Einheit setzt sich daraufhin in Richtung des Zielortes in Bewegung, macht dabei aber keine Anstalten, auf Straßen zu marschieren, um einen Bewegungsbonus zu erhalten. Die Einheiten benutzen einfach den kürzesten Weg. Die Bewegungsfreiheit der Einheiten hängt vom Gelände ab, das sie durchqueren.
Punkte gibt es auch für die Eroberung von Städten und Burgen. Allerdings besitzen die Burgen besondere Vorteile: Sie bieten einen Bonus für die Verteidigung von Einheiten, und nur in Burgen können Einheiten wieder aufgefüllt werden.
In der Landschaft verstreut finden sich Dinge wie Gold, Holz und Kohle. Werden die betreffenden Planquadrate besetzt, verfügt der Spieler über Ressourcen, um seine Einheiten in einer Burg wieder aufzufrischen.
"Conquered Kingdoms" bietet viel Spielspaß. Es ist leicht zu spielen und verfügt dennoch über den nötigen "Tiefgang". Bei höheren Schwierigkeitsgraden ist der Computer durchaus fähig, das Spiel zu gewinnen und verfügt sogar über verschiedene "Persönlichkeiten", die jedem Spiel seine persönliche Note geben. Ich freue mich schon darauf, ein paar dieser Feuerball-Zaubersprüche zurückgeben zu können!

Paul Rigby ■

SPECS & TECS

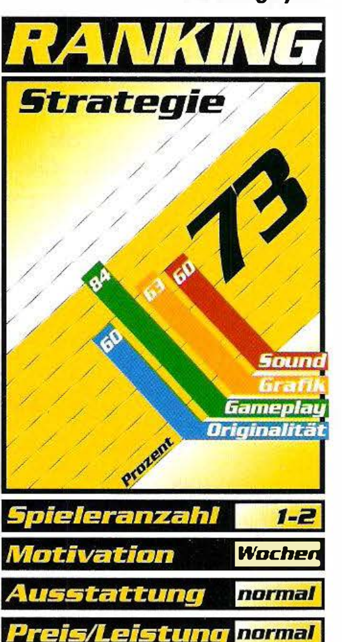
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 8 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
QQP

MUSTER von
Hersteller



The Magic Candle III

Kleines Licht

Neben den großen Rollenspielreihen von SSI und Origin hält sich seit einigen Jahren auch Mindcraft mit seiner "The Magic Candle"-Reihe auf dem Markt. Doch um im Olymp der Rollenspiele zu bestehen, muß sich ein neues Programm technisch mit den Kontrahenten messen können.



In diesem Schloß ...

Die Grafik der dritten magischen Kerze erinnert entfernt an die von Ultima VI. Entfernt deshalb, da sie an den Detailreichtum des eben genannten Klassikers bei weitem nicht herankommt. Um es noch drastischer zu sagen: Die Grafik entspricht zu 100% der des vor einem guten Dreivierteljahr erschienenen zweiten Teils, die damals noch mit einem "zweckmäßig" bezeichnet werden konnte. Aber die Ansprüche sind in den letzten acht Monaten leider Gottes (bzw. zum Glück) gestiegen, mit Lupengrafik kann man heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Der Düdelsound untermalt dieses Grafikeinerlei in angepaßter Qualität. Für was haben moderne Soundkarten eigentlich die Möglichkeit digitalisierte Klänge abzuspielen, wenn sie nicht genutzt wird. Ein bißchen Waffenklirren, Schreie oder einfach Umweltgeräusche (siehe Ultima VII) würden die Spielstimmung kräftig erhöhen.

Technisch solide, aber betagt

Nach diesem akustischen und visuellen Spektakel erwartet man nun eigentlich, daß die Handlung das Spiel aus den Tiefen des Hades zieht. Aber weit gefehlt! Außer dem üblichen Einheitsbrei, König sucht Held - Held sucht Abenteuer - König schickt Held in Abenteuer - Held rettet die Welt, findet man nichts. Wo bleiben die innovativen Ideen?

Wie heutzutage Standard, verfügen die vom Spieler gesteuerten Helden über eine große Anzahl von Fertigkeiten, die durch Training oder Erfahrung besser werden. Je mehr die Truppe schwimmt, um so mehr "lernt" sie es, fast wie im realen Leben. Das Kampfsystem erinnert entfernt an das AD&D System: Man steuert jeden Kämpfer einzeln, wobei man die Waffe und den angegriffenen Gegner auswählt. Zaubersprüche sind erfreulicherweise in größerer Zahl vorhanden (42) und werden, wie auch im AD&D System, in Camps erlernt, um bei passender Gelegenheit angewandt zu werden. Allen, die von The Magic Candle II begeistert waren, können wir den Nachfolger wärmstens empfehlen. Die restlichen 95% der Rollenspieler sollten sich die magische Kerze erst einmal ansehen. Kleiner Tip : Ultima VI wird teilweise schon für unter DM 50 angeboten und bietet doch mehr für Auge, Ohr und die kleinen grauen Zellen.

Lars Geiger ■



Wo ist den hier die Lupe?

... können sie zu Beginn gute Gefährten finden.

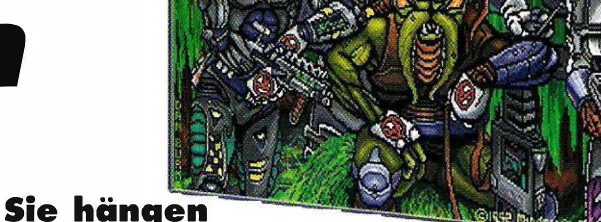




Tegel's Mercenaries

Licht und Schatten





Sie hängen gerade auf einem Raumflughafen herum, seit Stunden schon ist nichts passiert, das Kleingeld für den Kaffee ist auch längst ausgegangen. Doch da kommt zufällig ein älterer Herr vorbei und bietet ihnen einen gutbezahlten Job an: Werden sie Führer seiner persönlichen Söldnertruppe.

Richtig - Sie nehmen an, sind reich, und von fortan besteht ihr Leben aus Mord und Diebstahl, gemeinschaftlich begangen mit abhängig Beschäftigten. "General" Tegel weist Ihnen Aufträge zu, zum Beispiel den Schutz einer Person, die Zerstörung eines Computers, das Ausheben eines Terroristenringes...

Befehle à la Carte

In den ersten Runden ist es noch recht einfach, die fast in einer Falle sitzenden Ziele ihres Angriffs zu vernichten, später werden die immer intelligenteren Feinde beweglicher und besser bewaffnet - da ist dann schon eine ganze Menge Strategie nötig, um in Unterzahl seinen Auftrag erfolgreich auszuführen. Die Befehle an die einzelnen Mannschaftsmitglieder werden über ein Menü erteilt, sie werden wie auf einem Stapel abgelegt und bis zu ihrer Abarbeitung gespeichert. Um nicht ständig alle Söldner auf diese Weise programmieren zu müssen, übernehmen der oder die Programmierten die Führung, die anderen folgen im Gänsemarsch. Die Handlungsvielfalt der Charaktere ist äußerst beschränkt: Sie reicht vom Laufen über das Angreifen bis zum Suchen und Benutzen gefundener Gegenstände, die Möglichkeit des Unterhaltens oder des Untersuchens von Gegenständen besteht nicht.

Nicht ganz ausgereift

Es handelt sich zwar um einen Vertreter der Rollenspiele, die starke Betonung des Kampf- und Actionbereichs hätte die traditionell schlechte Grafik aber zur Grundlage nehmen müssen. Auch der spartanische Sound paßt zu diesem Eindruck: Einige einfallslose Beeps und ein wenig Rauschen, fertig ist die Unterstützung der gängigsten Soundkarten. Die Steuerung der Mannschaft erfolgt über die Maus und zusätzlich mit einigen Hotkeys der Tastatur. Die gut gedachte Steuerung (Person anklicken - Befehle aus Menü auswählen - Befehle ausführen) leidet stark unter der langsamen Reaktion des Programms und der fehlenden Kontrollmöglichkeit der noch nicht abgearbeiteten Befehle.
Wer sich an die schwerfällige Steuerung gewöhnt hat, hat jedoch ein gut durchschaubares Spiel vor sich, die Mannschaftsmitglieder handeln überraschend selbständig und "intelligent", die Aufgaben der einzelnen Runden haben einen vernünftigen Schwierigkeitsgrad und vor allem macht es Spaß. Liebhaber reiner Rollenspiele werden sich sicherlich erschreckt von Tegel's Mercenaries abwenden, ebenso die Strategie- und Ballerfreaks. Wer aber den Kampfmodus der Rollenspiele interessant findet, der ist mit diesem Spiel nicht schlecht beraten, allen Makeln zum Trotz.

Harald Wagner ■

Hier werden die Mannschaftsmitglieder beäugt und ausgerüstet.

SPECS & TECS

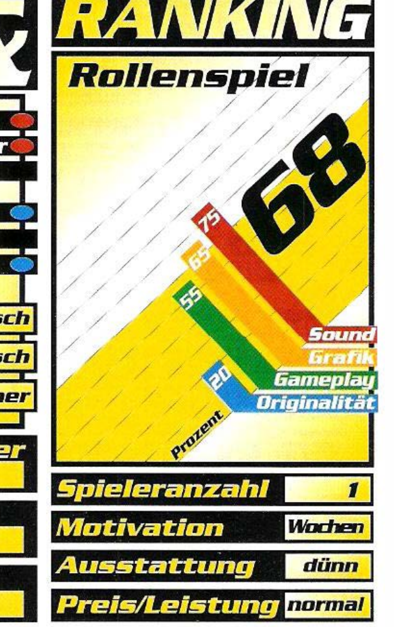
EGA	●	Ad Lib	●
VGA	●	SoundBlaster	●
SVGA		Roland	
EMS	●	Tastatur	●
286er	●	Joystick	
HD 5MB	●	Maus	●

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Mindcraft

MUSTER von: Hersteller



UGH!

Urig, urig

Neandertaler haben derzeit Hochkonjunktur: Kaum ein neues Geschicklichkeitsspiel kommt ohne unsere reizenden Vorfahren aus.

Nach neuesten Erkenntnissen kannten Fred Feuerstein & Co. bereits eine frühe Version des Hubschraubers. Ihre Aufgabe ist es nun, mit einem solchen Gefährt Passagiere von Plattform zu Plattform zu transportieren. Sobald eine Figur an einem Höhlenausgang erscheint, versucht man, auf den oft sehr ungünstig gelegenen Plateaus zu landen und die Artgenossen auf dem gewünschten Landeplatz wieder abzusetzen. Je schneller das geschieht, desto mehr Punkte gibt´s. Allerdings sollte unbedingt darauf geachtet werden, daß der Helikopter keine Felsen oder Personen streift. Die benötigte Energie verschaffen Sie sich durch Aufsammeln von Früchten.

Grafik ok, Sound oje!

Sinkt die Anzeige auf Null, heißt es nach drei Versuchen "Game Over". Außerdem sor-

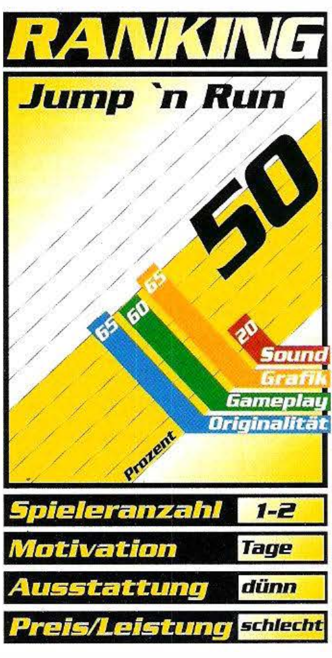




gen Tryopterus, Dino und ein Flugsaurier für reichlich Ärger, indem sie den friedlichen Reiseverkehr immer wieder stören. Nach jedem absolvierten Level erhält man ein Paßwort. Ein oder zwei Spieler können gleichzeitig die putzigen, nur wenige Pixel hohen Sprites durch die Lüfte manövrieren. Der Sound ist im Gegensatz zur detailreichen Grafik und zur passablen Steuerung recht dürftig ausgefallen.

Petra Maueröder ■





Perfect General Szenario WW II

Umfassend

Für alle Strategiefans war das Hauptprogramm wohl ein Meilenstein in der Strategiesammlung. Und für alle diese Hobbygeneräle gibt es nun die gute Nachricht einer Szenario Disk.

Wie der Titel "World War II" schon verrät hat es der Spieler diesmal nicht, wie im Grundprogramm, mit hypothetischen Gefechten zu tun sondern mit geschichtsträchtigen Schlachten aus dem II.Weltkrieg. Ein großes Plus ist dabei, daß man sich nicht nur auf einen Schauplatz des Krieges beschränkt, sondern alle bedeutenden Schlachten berücksichtigt wurden. So kann man die Landung in der Normandie am Omaha und Utah Beach ebenso finden, wie die Befreiung der Insel Okinawa von den Japanern oder die Kesselschlacht bei Kharkov in der früheren UDSSR. Insgesamt nicht weniger als 15 Schlachten stehen zur Auswahl. Aber das eigentlich Beachtenswerte ist, das die Topographie der Landschaft fast exakt mit der Wirklichkeit übereinstimmt. So findet man





am Omaha Beach Steilküsten, die man mit seinen Einheiten nicht überwinden kann, ebenso wie den dichten Dschungel auf Saipan. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Der Spieler muß noch immer vor Beginn der Spielrunden seine Punkte in Waffen und Einheiten umsetzen, um den Lauf der Geschichte zu beeinflussen.

Stefan Zöbisch ■





Lesermeinung

F1 Grand Prix

Nach langem Warten lag endlich die PC-Version von "Formula One Grand Prix" in den Geschäften. Aber diese Zeit wurde gut genutzt. Mit "Formula One Grand Pix" hat Microprose seine Qualität auf dem Gebiet der Simulationen wieder mal bewiesen und einen Maßstab gesetzt, an dem sich zukünftig neue Spiele messen lassen müssen

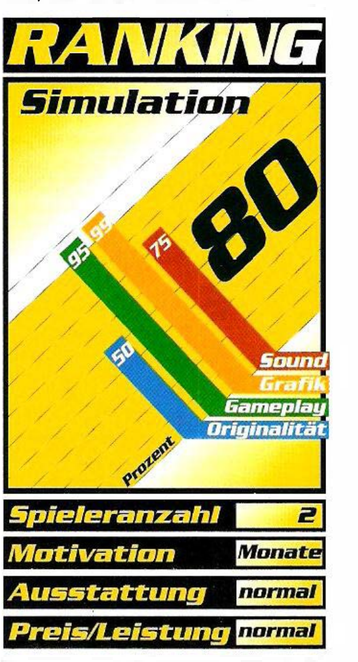
Wer sich 6 MB auf der Festplatte leistet, bekommt ein Intro zu sehen, das fast mit der Fernsehübertragung eines Formel 1 Starts verwechselt werden könnte. Wenn der Platz auf der Platte da ist, sollte man es sich ruhig mal anschauen. Es gibt dann noch eine Installationsmöglichkeit ohne das Intro, aber mit Animationen (3,2 MB) im Spiel und eine Variante, die nur das eigentliche Rennspiel installiert, das dann mit zwei MB für seine Verhältnisse relativ genügsam ist. Mit dem eigentlichen Programmbeginn kann man dann wählen, ob man nur schnell mal ein paar Runden drehen will (Quick Race) oder ins Hauptmenü geht, das dann die Möglichkeit bietet, die Formel 1 fast detailgetreu zu simulieren. Wer nach erstmaliger Installation ungeduldig ist und sich für den Menüpunkt Quick Race entscheidet, wird bald einsehen, daß F1 Grand Prix kein Spiel ist, um mal nebenbei ein bißchen Autorennen zu spielen, sondern eine echte Simulation, in die man, ähnlich wie bei einer Flugsimulation, zunächst etwas Zeit zum Lernen investieren muß. Im Hauptmenü hat man nun die Möglichkeit, zwischen Trainingsfahrten, einzelnen Rennen oder einer kompletten Rennsaison zu wählen. Die Namen der Teams und Fahrer sind editierbar, so daß man sie immer der aktuellen Formel 1 Saison anpassen kann. Es ist mir allerdings unverständlich, warum ein Spiel das im Dezember 1992 erscheint sich vollständig auf 1991 bezieht. Hier hätte man ruhig aktueller sein können. Das betrifft nämlich nicht nur die relativ unwichtigen Namen, sondern auch zum Beispiel den Umstand, daß die Qualifikation mit speziellen Qualifikationsreifen gefahren wird, was bekanntlich seit der Saison 1992 in der Formel 1 nicht mehr der Fall ist. Nachdem man sich nun Team und Fahrer gewählt hat, kann man ein Rennen bzw. eine ganze Rennsaison in Angriff nehmen. Das Rennen besteht dabei, wie in der Realität, aus der Vorqualifikation, der Qualifikation, in der man sich seinen Startplatz erkämpfen muß und dem Warm Up vor dem Rennen. Das Spiel ist so angelegt, daß es sehr gut erlernbar ist. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad hat man nichts weiter zu tun als den Wagen auf einer vorgezeichneten Ideallinie zu halten und Gas zu geben. Das Schalten und Bremsen übernimmt der Computer, so daß man nur noch aufpassen muß kein anderes Fahrzeug zu rammen. Insgeamt stehen sechs Hilfsfunktionen je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Die Steuerung des Rennwagens ist exzellent und bringt ein tolles Fahrgefühl rüber. Die Grafik (256 Farben VGA) geht in der höchsten Stufe soweit, das man die Jachten im Hafen von Monte Carlo liegen sehen kann, und ist auf einem 386/33 Mhz trotzdem noch rasant schnell, was bei neuen Programmen durchaus nicht mehr selbstverständlich ist. Der Sound ist mit Sound Blasterkarte sehr realistisch und erlaubt es, sich beim Schalten daran zu orientieren. Um in höheren Schwierigkeitsgraden erfolgreich zu sein, muß man nicht nur fahrerisch gut sein, sondern sich, wie auch ein Ayrton Senna, um die technische Abstimmung des Fahrzeugs kümmern. Da müssen die Höhe von vorderem und hinterem Flügel, die Länge der einzelnen Gänge und die Bremsbalance der jeweiligen Strecke angepaßt, sowie die Härte der Bereifung gewählt werden. Nach dem Rennen erfolgt eine sehr detaillierte Auswertung, getrennt nach Konstrukteur- und Fahrerweltmeisterschaft, die auch auf dem Drucker ausgegeben werden kann. Alle Optionen die möglich sind zu erläutern, würde den Rahmen sprengen. Eine weitere zu erwähnende Funktion ist die Multiplayer-Möglichkeit. Hier kann man gegeneinander fahren indem immer einer fährt, während der andere Wagen durch den Computer gesteuert wird. Nach einer bestimmten Zeit wird dann gewechselt. Sicher eine ganz neue Idee, die Abwechslung ins Spiel bringt. Zusammenfassend möchte ich sagen, das "Formula One Grand Prix" das beste Spiel seiner Art ist und für jeden Freund des Genres, trotz des stattlichen Preises, ein absolutes Muß ist.





Autor:
Jörg-W. Runge
23 Jahre
Student der Informationstechnik
Berlin





SECRET WHISPER

Humans

Level-Codes:

01 DARWIN
02 ANDIE PANDY
03 GET A LIFE
04 CARLOS
05 HOWIE
06 MOOBLE
07 CSL
08 THE HUMBLE ONE
09 PIXIE
10 MILESTONE
11 WAR WAR WAR
12 J MCKINNON
13 UNLUCKY
14 BLUE MONKEY
15 RED DWARF
16 BAD TASTE
17 THE KITCHEN
18 CJ
19 SORT IT OUT
20 SMART
21 VILLA3BORO2
22 EARLY MORNING
23 BORO4LEEDS1
24 EASY LIFE
25 JIMS TIES
26 PARKVIEW
27 NICENEASY
28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MALC
31 RAVING BURK
32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE
39 PAYDAY
40 BANANA MOON
41 BONUS
42 BOUNCING
43 NO MONEY
44 A S F
45 VISION
46 SISTERS
47 FAST FASHION
48 CARGO
49 RAB C NESBITT
50 RANGERS
51 RAINBOW
52 DOODY
53 MIGHTY BAZ
54 TIRED
55 CONSOLIDATED
56 STAY HAPPY
57 AMERICA
58 ANOTHER DAY
59 ISOLATION
60 PROMISED LAND
61 DAEMONSLATE
62 BIG RAB
63 MIAMI VICE
64 MARGARET M
65 A34732473
66 HELP ME
67 THE EXILES
68 EIGHTLANDS
69 WINE AND DINE
70 NIN
71 TECHNOPHOBE
72 GETTING THERE
73 TIME IS
74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS
76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE
78 HERES TO A
79 BETTER LIFE
80 BYE BYE BYE

Bernd Huber

Alone in the Dark

Wer trotz Komplettlösung mit den Zombies noch Probleme hat, sollte die Bytes 4DAAh und 4DABh in seiner Spielstand-Datei mit einem Hex-Editor auf FFh und 7Fh setzen.

Michael Herzog

The Incredible Machine

Hier die ersten 19 Codes zum neuen Megaspiel von Sierra "The Incredible Machine" (Lemmings, zieht Euch warm an, denn Ihr habt schwere Konkurrenz bekommen):

01 SIERRA ZZ2643H4Z
02 DYNAMIX ZZ31C4PRQ
03 MACHINE ZZ41E5KJZ
04 DISK ZZ64A9S8Y
06 SATURN ZZ799BGBQ
07 KING ZZ84FC75A
08 DRAGON ZZ9BCDLG8
09 ANTS ZZB18GDN6
10 BASEBALL ZZC8BHGEE
11 BEAR ZZE25IEGZ
12 FISH ZZ1B32H1G
13 DALE ZZ3F85DNE
14 CHESTERTON ZZ576DIG
15 SIZE ZZ72FBHBY
16 IRELAND ZZ916D8Y8
17 WORD ZZACBHEPM
18 BRIEF ZZCDAIGXZ
19 HOTDOG ZZE72M3PY

Guido Konen

Populous 2

Und hier das MEGA-Paßwort zu Populous 2:

Gehen Sie in das Menü "Create Your Deity", laden Sie Ihren Charakter und geben Sie als Paßwort folgende Buchstabenkombination ein:

DKNPJAEEMEJMNMFAF-DOD

Dann begeben Sie sich in das Conquest Menü, tippen den Namen des zuletzt gespielten Levels ein (z.B.: OOOMAC für Level 70), und siehe da, schon haben Sie die volle Energie (nicht das Mana) für alle Katastrophen der jeweiligen Welt.

Andreas Harlander

Microprose Fomula One Grand Prix

Hier ein kleiner Tip zum Spiel des Monats im Heft 2/93: Jeder, den dieses Spiel schon einmal gefesselt hat, fragt sich sicher wie man die Rundenrekorde eines Jean Alesi oder Ayrton Senna schaffen könnte. Ganz einfach:
1.) Man muß selber lenken und schalten.

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel togelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-!** Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

2.) Wenn das Schild "100" zu sehen ist, sofort bremsen und in den ersten Gang schalten.
3.) Im Gegensatz zu 2.) sollte man beim Schild "300" im sechsten Gang sein.
4.) Bei manchen Strecken (z.B. Italien) bietet es sich an, in scharfen Kurven einfach die Abkürzung über den Rasen zu nehmen.
Es ist natürlich klar, daß am besten aus der Pole Positon gestartet wird. Übrigens macht das Spiel mir noch mehr Spaß, wenn auch die richtigen Namen in der Fahrerliste gespeichert sind.

Oliver Wittki

LOGICAL

Es folgen die ersten 33 Levelcodes für das Superspiel Logical:

Level 01 - WELCOME
Level 02 - THE OTHER SIDE
Level 03 - QUADRI QUADRA
Level 04 - STONE ROAD
Level 05 - NICE COLORS
Level 06 - MORE COLORS
Level 07 - REAL FUN
Level 08 - PINK AND PINK
Level 09 - GREEN PATH
Level 10 - BAD DIRECTION
Level 11 - DONT PANIC
Level 12 - COLORMANIA
Level 13 - REFRESHMENT
Level 14 - FULL MOON
Level 15 - RUNNING BALLS
Level 16 - GREEN RIVER
Level 17 - TWO ISLANDS
Level 18 - MORE ISLANDS
Level 19 - TIMES CHANGE
Level 20 - OTHER THINGS
Level 21 - BE HONEST
Level 22 - BLUE N VIOLET
Level 23 - THREE PATHS
Level 24 - DANGEROUS
Level 25 - THE WANDERER
Level 26 - SECRET CHAMBER
Level 27 - FALCONS FLIGHT
Level 28 - BLUE ANGEL
Level 29 - FAR THUNDER
Level 30 - A SIMPLE ONE
Level 31 - BLUE VELVET
Level 32 - PARADISE I
Level 33 - CLASSIC ART

Dennis Göring

KOMPLETTLÖSUNG (TEIL 1)

Gobliins 2

• Dorf: Fingus gesellt sich am besten gleich zwischen die alten Leute und die Flasche. Jetzt greift Winkle zur Wurst, die neben dem vornehmen Herrn hängt. Dieser benutzt die Wurst, um Winkle in die Flucht zu schlagen, worauf die beiden alten Leute herzhaft lachen müssen. Diesen Augenblick muß Fingus wahrnehmen, um sich die Flasche anzueignen. Momentan gibt's hier nichts mehr zu tun. Wechsel zum

• Brunnen: Winkle stellt sich vor der Brunnenfigur auf und nimmt die Flasche aus seinem Inventar. Fingus drückt auf die Brust der Brunnenfigur und es erscheint ein Wasserstrahl, in den Winkle sofort die Flasche halten muß, um sie aufzufüllen. Winkle setzt jetzt die Flasche auf die Kröte an. Er nimmt einen Schluck aus der vollen Flasche und spuckt auf die Kröte, die daraufhin die Flucht ergreift. Nun ist der Stein frei, und Fingus packt ihn ein. Fingus betätigt den Strang neben der Eingangstür und der Zauberer schaut zum Fenster heraus. Fingus bittet den Zauberer um eine Audienz, die er aber ablehnt. Nachdem er den beiden keinen Einlaß gewährt, wirft Fingus den Stein auf den Mechanismus neben dem Dachfenster und eine Leitersprosse kommt zum Vorschein. Diese Sprosse muß er bis zum Boden herunterziehen, damit Winkle versuchen kann, durch den Schornstein in das Haus des Zauberers zu gelangen. Winkle wird jedoch wieder aus dem Kamin zurückgeschleudert. Der Zauberer aber hat die Nase ob der Hartnäckigkeit der beiden voll und öffnet die Haustüre des

• Zauberers: Fingus stellt sich vor dem Kopf des liegenden Tierfells auf, während Winkle auf dessen Schwanz tritt. Das Tier reißt das Maul auf und Fingus greift sich sofort die Streichhölzer, die darin zum Vorschein kommen. Fingus benutzt die Flasche zum Auffüllen des Teekessels im Hintergrund und entfacht mit den Streichhölzern darunter ein Feuer. Sobald das Wasser kocht, muß Winkle kommen und das Feuer ausblasen. Dort, wo sich vorher der Wasserdampf entwickelte, wird ein Uhrschlüssel sichtbar, den Winkle an sich nimmt. Er steckt den Schlüssel in die Kuckucksuhr oberhalb des Kaminfeuers und begibt sich, mit dem Stein bewaffnet, zum Schwanz des Tierfells. Fingus dreht an dem Schlüssel in der Uhr und ein Kuckuck mit einem Bartschlüssel im Schnabel schnellt heraus. Winkle muß nun schnell mit dem Stein auf den Bartschlüssel zielen. Der Schlüssel fällt auf das Tierfell. Winkle steckt ihn ein.

• Brunnen: Der Bartschlüssel paßt zur Kellertür links im Vordergrund. Fingus sperrt den Keller auf und findet dort eine Flasche Wein, die er mitnimmt. Nun zurück zum

• Dorf: Winkle begießt mit dem Inhalt der Flasche die Blumen, die augenblicklich zu wachsen beginnen. Fingus pflückt eine Blume ab und schenkt sie dem feinen Herrn. Dieser freut sich, riecht daran und schläft ein. Winkle stellt sich nun auf die Fußmatte vor der Tür und Fingus betätigt den Knopf neben der Tür. Winkle wird auf das Dach katapultiert und kann von dort oben die Wurst mitnehmen.

• Riese: Winkle neckt die Henne und hebt sie am Hals hoch. Fingus steht direkt daneben und muß nun der Henne mit der Wurst auf den Kopf schlagen, damit diese vor lauter Angst ein Ei legt. Fingus packt das Ei ein. Nun geht Winkle bis zum Hund. Indes lenkt Fingus den Hund ab, indem er die Wurst ins Schlagloch gleich nach der Brücke steckt. Die Wurst erscheint direkt vor der Nase des Hundes, und Winkle kann am Hund vorbeigehen. Winkle schlüpft ins Astloch des Baumes und stößt einen Stein aus der Wand neben der Brücke. Durch dieses Fuchsloch gelangen beide hinauf zum Riesen. Nun setzt Fingus mit den Streichhölzern den Holzstapel in Brand. Er schlägt das Ei auf und gibt es aufs Feuer. Der Duft weckt den Riesen auf. Fingus gibt dem Riesen noch die Wurst und den Wein, woraufhin dieser wieder einschläft und den Weg freigibt zum

• Graben: Zunächst begibt sich Fingus in den Turm. Er wirft eine Bombe vor die Brücke, die hinüber zum Wächter führt. Fingus nimmt die Bombe wieder auf und Winkle entzündet mit den Streichhölzern die Lunte. Dann schleudert Fingus die Bombe auf den Wächter, der in sämtliche Bestandteile zerbirst. Anschließend begibt sich Winkle in den Turm. Er holt sich ebenfalls eine Bombe und schleudert sie in den Vordergrund. Nun nimmt Fingus die Bombe auf und Winkle entzündet wieder die Lunte. Fingus wirft die Bombe in den Graben, und durch die Explosion weht der Teppich in Richtung Schloßeingang, wo er von einer grünen Hand festgehalten wird. Wiederum begibt sich Fingus in den Turm, um die Bombe zu holen. Er wirft sie wieder vor die Brücke. Nun nimmt aber Winkle die Bombe auf, und Fingus entzündet mit den Streichhölzern die Lunte. Der Teppich löst sich aus dem Griff der grünen Hand und flattert herüber zum Mast, auf dem Soka sitzt.

• Kael: Winkle benetzt die auf dem Stein liegende Nymphe mit einem Tropfen Wasser aus der Flasche. Diese erwacht zum Leben und fliegt auf einen Ast. Nun gibt Winkle dem Baum KAEL aus der Flasche zu trinken. Der bedankt sich und bietet ihm seine offene Hand als Lift an. Winkle steigt auf die Hand und KAEL hebt in hinauf zum Ast. Fingus begibt sich indessen auf einen auffälligen runden Stein unterhalb dieses Astes. Winkle schüttelt am Ast, eine Blume löst sich und flattert zu Fingus herab. Der vereinnahmt die Blume und wird im gleichen Augenblick zu Winkle

hinaufgeschleudert, weil jemand unter dem Stein seine Behausung hat und durch die beiden wohl gestört wurde. Die Blume wird nun zum Produzieren von Honig benötigt. Fingus marschiert mit der Blume zu dem markierten Stein links vorne. Dieser klappt auf und gibt eine Öffnung frei, worin die Blume verschwindet, dann klappt der Stein wieder zu. Fingus drückt nochmals auf den Stein, kurz darauf klappt der Stein wieder auf, und eine riesige Biene erscheint mit einem Säckchen Honig, das sie Fingus überreicht. Fingus steigt jetzt auf den höchsten Punkt des Brockens unmittelbar oberhalb des eben benutzten Steines. Winkle drückt auf den Stein, unter dem die Biene wohnt. Diese kommt sogleich zum Vorschein und verharrt noch kurz in der Öffnung. Diesen Moment muß Fingus nutzen, um von dem Brocken auf die Biene zu springen und sich von ihr zum Ast transportieren zu lassen, auf dem die Nymphe sitzt. Fingus gibt der Nymphe Honig. Dafür revanchiert sie sich, fliegt zu einer Wiese mit Pilzen und zeigt den beiden, welchen Pilz sie mitnehmen sollen. Fingus nimmt den gezeigten Pilz zu sich. Winkle geht die Treppe hinauf zur Tür des Vivalzart und klopft an. Winkle zeigt Vivalzart den Pilz und die Tür öffnet sich.

• **Vivalzart:** Winkle gibt den Pilz in den Apparat, und anschließend drückt Fingus auf den roten Knopf, der sich unmittelbar darunter befindet. Der Apparat startet, der Pilz wird zerkleinert und staut sich oben an einer Wäscheklammer. Fingus begibt sich nun auf eine kleine, hervorgehobene Plattform direkt unterhalb des Geiers. Winkle greift ins Einmachglas und holt sich einen Wurm heraus. Direkt unterhalb eines Gefäßes mit einem Pilzsymbol befindet sich ein Knopf. Winkle drückt darauf, und Fingus wird nach oben in die Fänge des Geiers katapultiert, der den armen Kerl übel malträtiert. Winkle macht sich sofort auf den Weg, um seinen Kumpan zu befreien. Er bietet dem Geier den Wurm an und prompt läßt dieser Fingus wieder los, zusammen mit einem Stück Fleisch. Dieses Stück Fleisch gibt Fingus dem Piranha zum Fressen. Der Fisch verschlingt es und speit als Überbleibsel einen Knochen aus seinem Aquarium. Winkle sammelt den Knochen ein. Fingus stellt sich auf den Mülleimer, der zu Vivalzarts Füßen steht. Winkle überreicht Vivalzart den Knochen. Der ist davon nicht sehr begeistert und wirft ihn in den Mülleimer. Der Deckel klappt auf und Fingus schnellt nach oben zur Wäscheklammer. Er nimmt die Wäscheklammer an sich und auch die Flasche mit dem Freundlichkeitselixier. Der Apparat arbeitet weiter, und am Ende der Schläuche und Spiralen tropft eine rote Flüssigkeit in einen Behälter. Winkle nimmt die Flasche, hält sie an den Behälter, trinkt ein paar Schluck und ist verschwunden. Fingus verschwindet auf die gleiche Weise. Beide tauchen wieder in einem Bild mit einer

• **Musikband** auf: Winkle klemmt zuerst das Rohr ganz links mit der Wäscheklammer ab, um später nicht naß zu werden. Rechts daneben greift er in den Scheinwerfer und kann sich beim Schlagzeuger einen Schlagstock abholen. Fingus stellt sich nun auf die Feder und bewegt diese auf und ab. Während des Federns erscheint am Schlagstock des Schlagzeugers eine Fahrradpumpe, die sich Winkle wieder mit einem Griff in den Scheinwerfer abholt. Wenn nun die beiden Kumpel gleichzeitig auf und ab federn, öffnet sich im Stamm des linken Hutpilzes eine Tür (Fingus steht dabei links und Winkle rechts). Winkle sticht mit dem Schlagstock in den Fangstrumpf und erhält dafür ein Fangnetz. Er hüpft ins Loch unmittelbar darunter und taucht wieder auf dem Hut des Pilzes am rechten Bildrand auf. Fingus steigt durch die Tür des linken Pilzes auf dessen Hut und von dort wieder hinab zum Gitarristen. Er spricht ihn an und erhält eine Probe seines Könnens. Die Musiknoten schweben hinüber zu Winkle, wo sie sich zu einer Note vereinigen, die er mit dem Fangnetz einfängt. Nun begibt sich Fingus hinüber zum Saxophonisten, um mit der Fahrradpumpe ein paar Töne aus ihm herauszupressen, welche wieder zu Winkle hinaufschweben, sich dort zu einer Note bündeln, um von ihm wieder mit dem Fangnetz eingesammelt zu werden. Jetzt tauschen Fingus und Winkle die Plätze. Winkle bearbeitet mit der Fahrradpumpe den Saxophonisten. Aber nur eine Stechmücke fliegt aus der Öffnung des Saxophons. Fingus fängt das Insekt mit dem Fangnetz ein. Winkle geht rüber zum Scheinwerfer und gibt die Stechmücke in die Öffnung. Die Stechmücke umschwirrt den Schlagzeuger, der plötzlich anfängt, wild um sich zu schlagen. Dabei erzeugt er eine Musiknote, die Fingus wiederum mit dem Fangnetz einsackt. Die eingefangenen Musiknoten schlagen sich im Inventar als Melodie nieder. Es geht nun weiter in

• **Bild 9 Tom:** Fingus wirft den Stein auf den Ball, der auf dem Ast ganz rechts außen liegt. Der Ball fällt hinunter auf den Boden, springt auf. Plötzlich erscheint ein Junge, der sich ruckzuck den Ball schnappt und gleich wieder in einem Hauseingang verschwindet. Winkle betritt das Haus, aus dessen Fenster der Junge schaut. Unmittelbar darauf muß Fingus den Hauseingang rechts oberhalb benutzen. Der Junge mit dem Ball kommt aus der Tür schräg rechts unterhalb heraus, gleich darauf kommt Fingus heraus. Der Junge erschrickt, und Fingus bekommt den Ball. Winkle begibt sich mit seinem Kopf direkt unter das Netz des Basketballkorbs. Fingus nimmt den Ball und gibt ihn dem Basketballspieler. Dieser wirft den Ball zum Korb. Nun muß Winkle aktiv werden. Er köpft den Ball durch den Korb zum Haus des Bürgermeisters, der sogleich am Fenster erscheint. Fingus bittet den Bürgermeister um Auskunft. Sie werden von ihm zu Tom, dem Uhrmachermeister geschickt. Winkle klopft an die Tür des Uhrmachers und dieser kommt heraus. Fingus benutzt die Melodie mit dem Hauseingang neben dem Basketballer, die große Uhr ganz oben klappt dreimal auf und läßt die Noten wieder heraus. Jetzt endlich kann der Uhrmacher von Fingus oder Winkle angesprochen werden, um die Sanduhr in Empfang zu nehmen. Nun wieder zurück zum

• **Graben:** Jeder einzelne der beiden betritt den fliegenden Teppich und holt sich einen persönlichen Rat bei SOKA ab. Winkle oder Fingus streuen Sand aus der Sanduhr in den Graben und sofort bildet sich ein Übergang, auf dem sie den Graben überwinden können, um in die Öffnung gegenüber zu schlüpfen. Sie gelangen zu den

• **Wachleuten:** Fingus oder Winkle nehmen die Tube mit der Mayonnaise zu sich, die in der Nähe der untersten Treppenstufe liegt. Fingus begibt sich zu Stalopikus, der neben der Treppe, die zum Schrank führt, seinen Rausch ausschläft. Winkle geht zu Rustik, der links unterhalb des Weinfasses liegt und weckt ihn auf. Er schleudert daraufhin sein Messer in Richtung Stalopikus, den er knapp verfehlt. Der wiederum wacht auf und reißt vor Entsetzen sein Maul auf, in dem ein Kaugummi sichtbar wird. Fingus greift schnell hinein und holt sich den Kaugummi. Mit dem Kaugummi versehen marschiert Fingus zum Schrank, drückt die Kaumasse ins Schloß und erhält so einen Abdruck zum Anfertigen eines Schlüssels. Links neben dem Weinfaß führen Sprossen nach oben auf das Dach. Sowohl Fingus als auch Winkle können dort hinaufgehen. Beide springen jedoch kurz vor dem gehörnten Kopf wieder auf den Boden. Dort, wo auf dem Boden gelandet wird, muß die Tube mit der Mayonnaise abgelegt werden. Winkle begibt sich nun zu Gromelon. Fingus steigt die Sprossen hinauf, überquert das Dach und springt auf die Tube mit der Mayonnaise. Ein gewaltiger Spritzer übergießt sich über Gromelon. Winkle nutzt die Situation und greift sich den Degen von Gromelon. Fingus oder Winkle nimmt noch die Mayonnaise mit. Es erfolgt ein Wechsel zur

• Schmiede: Links vorne entdeckt Fingus einen Hocker, den er zu sich nimmt. Er geht unterhalb des fleischfressenden Fokus in Warteposition. Winkle bietet Fokus Mayonnaise zu seinem Braten an. Fokus nimmt das Angebot erfreut an, und sofort benutzt Fingus den Hocker, um ein Stück von dem Fleisch zu ergattern. Fingus übergibt nun den aus dem Kaugummi gefertigten Abdruck an den Schmied. Auch den Degen bekommt der Schmied von Fingus. Jetzt stellt sich Fingus oben rechts neben Oto, dem Ungeheuer mit der Lanze. Winkle begibt sich auf den Treppenabsatz unterhalb von Oto, nimmt den Hocker und reißt Grimassen mit Oto. Das Ungeheuer holt mit seiner Lanze aus und schwingt damit rüber bis zu Fingus. Der packt sofort zu und gelangt beim Zurückschwingen auf die andere Seite Otos. Fingus springt von oben auf den Blasebalg, die Glut wird angefacht und der Schmied kann einen Schlüssel schmieden. Fingus geht zum Schmied und nimmt den Schlüssel in Empfang. Auch den Amboß nimmt Fingus gleich mit. Es geht wieder zurück zu den

• Wachleuten: Fingus nimmt das Stück Fleisch und hält es Amidal unter die Nase. Als dieser zuschnappt, zieht Fingus am Knochen an und erhält Amidals Gebiß. Fingus sperrt den Schrank mit dem Schlüssel auf, den der Schmied angefertigt hat. Er greift hinein und holt sich den Tauchanzug 1 heraus. Winkle geht auch zum Schrank und holt sich den Tauchanzug 2 heraus. Weiter beim

• Brunnen: Winkle betritt den Tunnel rechts unten und erscheint oben in dem offenen Dachstuhl wieder. Dort drückt er einen Knopf und eine Tür im Schenkel des Riesenmonsters wird sichtbar. Fingus stellt sich jetzt links neben dem Hackstock mit der Axt auf. Während Winkle die Axt aus dem Hackstock zieht und damit ausholt, drückt Fingus auf den nun sichtbar gewordenen Knopf, und die Tür im Monsterschenkel öffnet sich. Winkle stellt sich direkt neben diese Tür und Fingus begibt sich nun in den Tunnel und betätigt einen Knopf im Dachstuhl. Das Monster bewegt sein Maul und Winkle schlüpft sofort in die Tür. Er erscheint im Maul des Monsters wieder und erschreckt von dort aus Schwarzy so sehr, daß dieser vor Entsetzen erstarrt. Diese Starre nutzt Fingus, um zu Schwarzy hinaufzugehen, den Hocker zu nehmen, und das Seil mit dem Haken von der Winde zu nehmen und an der Öse an Schwarzys Gürtel zu befestigen. Jetzt kommt auch noch Winkle rauf zu der Plattform, nimmt das Gebiß und erschreckt damit Schwarzy. Der wiederum erschrickt so sehr, daß er die Balance verliert und nach unten stürzt. Durch sein Körpergewicht und die Seilumlenkung an der Winde hebt sich der Deckel vom Brunnen. Als Draufgabe nimmt Fingus noch den Amboß und beschwert damit Schwarzy. Jetzt nimmt jeder seinen Tauchanzug. Fingus nimmt den Tauchanzug 1, Winkle den Tauchanzug 2 und ab in den Brunnen zum

• Wrack: Winkle steigt auf die Plattform oben auf dem Mast des Wracks. Fingus drückt auf das Leuchtfeuer, ein Lampenfisch erscheint, der Winkle geradewegs in die Arme schwimmt. Winkle braucht nur noch zugreifen. Mit diesem Lampenfisch begibt sich Winkle in die rechte obere Ecke zu einem finsteren Loch. Er schleudert den Leuchtfisch hinein und eine Truhe wird sichtbar. Danach geht er durch die Kajütentür ins Innere des Wracks und stößt den Totenkopf aus dem Fenster. Dieser bleibt an einem Strick hängen.

• Meerjungfrau: Fingus steigt die Treppe in der Mitte des Bildes hinauf und schlüpft links neben dem Gitter durchs Loch. Er erscheint auf einer Plattform in der rechten, oberen Ecke wieder. Winkle hebt die Muschel auf, die rechts unten am Boden liegt und wirft sie hinauf zu Fingus, der sie dort oben auffangen muß. Nun kommt Fingus runter von seiner Plattform, geht rüber zum Seepferdchen, benutzt den Hocker und wird vom Seepferdchen eine Ebene höher gebracht. Inzwischen begibt sich Winkle auf die Plattform in der rechten oberen Ecke. Fingus greift in die Höhlung und erschrickt fürchterlich vor einer Seespinne. Gleichzeitig erscheint rechts unten ein weißer Handschuh. Sofort wird Winkle oben aktiv, greift zur Muschel und wirft diese hinab über den Handschuh. Winkle steigt von der Plattform herab, hebt die Muschel hoch, nimmt den Handschuh zu sich und den Seestern, der darin verborgen ist. Er steigt jetzt auch auf das Seepferdchen und läßt sich nach oben bringen. Winkle stülpt den Handschuh über das Auge des Gelmonsters und jeder der beiden greift zu der Flasche oberhalb des Gelmonsters. Winkle findet darin eine Perle. Fingus erhält ein Pergament mit dem Hilferuf des Narrenprinzen. Winkle übergibt die Perle an die erblindete Meerjungfrau, die sich sehr darüber freut. Winkle nimmt wieder den Handschuh vom Gelmonster. Fingus wechselt hinüber zur Treppe und steigt hinauf zur Krake und zeigt dieser das Pergament, woraufhin diese zu den beiden Vertrauen faßt und zwei Gitterstäbe zum Ausgang entfernt.

• Wrack: Winkle betätigt das Leuchtfeuer und eine Muräne erscheint im Fenster neben dem Kajüteneingang. Fingus gesellt sich zu Winkle aufs Achterdeck. Winkle stellt sich auf die große Austernmuschel unterhalb des Bugs. Jetzt dreht Fingus am Steuerruder. Ein Fisch schwänzelt von links unten hervor, die Muräne versucht den Fisch zu schnappen, und der Fisch flieht in Richtung Winkle. Auch die Muschel, auf der Winkle steht, öffnet sich, um den Fisch zu schnappen. Dadurch wird Winkle nach oben auf den Bug geschnellt. Fingus steigt jetzt auf der Treppe am rechten Bildrand bis zum höchsten Punkt. Er nimmt den Seestern und schleudert ihn zur Truhe. Daraufhin müht sich der Seestern ab, die Truhe zu öffnen. Unmittelbar darauf drückt Winkle auf die Gallionsfigur und wird nach oben zur Truhe katapultiert. Zusammen mit dem Seestern gelingt es die Truhe zu öffnen und Winkle nimmt den darin enthaltenen Degen zu sich. Fingus schleudert den Degen vom Schiffsaufgang aus auf den Totenschädel und durchtrennt den Strick, an dem dieser hängt. Der Totenschädel fällt auf den Grund und rollt davon. Dabei springt der Diamant aus dem Auge des Schädels. Fingus sackt ihn ein.

• Mehrjungfrau: Fingus begibt sich mit dem Seepferdchen hinauf zur Meerjungfrau und übergibt ihr den Diamanten. Diese strahlt, weil sie ihr Augenlicht zurückgewonnen hat und gibt den Ausgang am Ende der Treppe gänzlich frei. Fingus steigt wieder hinab zum Grund und nimmt den Hocker mit. Beide verlassen das Bild oben durch den Ausgang und gelangen zum

• Vorrat: Fingus steigt die Leiter hinauf und drückt auf das Auge des Schwertfisches. Der Fisch schlägt mit seinem Schwanz nach Fingus und schleudert ihn gegen das Brett, auf dem der Salzstreuer steht, der durch die Erschütterung hinab auf den Herd fällt. Winkle nimmt den Salzstreuer zu sich. Fingus steigt wieder die Leiter hinauf und geht am Schwertfisch vorbei zum Deckel des großen Topfes und hebt diesen auf. Ein Männchen schaut heraus, das gerade ein Bad nimmt. Winkle streut etwas Salz auf das Männchen und erhält zum Dank den Hinweis auf eine Feile, die sich in einem der Töpfe neben dem Herd befindet. Winkle nimmt die Feile an sich. Nun begibt sich Winkle die Leiter hinauf zu dem Strick, der oben links herunterhängt. Fingus geht zu dem Strick, der rechts herunterhängt. Fingus ergreift den Strick kurz vor Winkle und wird nach oben zum Käfig mit Colibrius gezogen. Fingus feilt die Kette durch, an der der Käfig hängt, und Colibrius flattert samt diesem davon. Jetzt zieht sich Fingus noch eine Heftzwecke aus der Wand oberhalb des Herdes.....

und dann, ja dann müssen Sie um Weiteres zu erfahren den zweiten Teil im nächsten PC Games Secret Whisper lesen.

Sir Tech

Der RPG-Urvater

Die Rollenspielserie Wizardry erfreut sich in den Staaten schon seit 1981 größter Beliebtheit. Manche Rollenspielfreaks gestehen dieser Serie sogar schon Kultstatus zu. Wir lassen Wizardry nochmals Revue passieren und interviewen den Gründer der Rollenspiel-Erfinder.

■ Von Hans Ippisch

Sir Tech-Die frühen Jahre

Noch bevor Ultima oder Might & Magic entwickelt wurden, schuf man bei Sir Tech ein Spiel, das den Werdegang des Genres Rollenspiele stark beeinflussen sollte.
Der Grundstein zu Wizardry wurde bereits 1980 gelegt. Damals entwickelten Andrew Greenberg und Robert Woodhead auf einem Apple den ersten Teil eines bis dahin neuartigen Spiels, das sich Wizardry nennen sollte. Eine ganze Reihe von Elementen gilt bis zum heutigen Tage als Grundlage jedes Rollenspiels. 3D-Grafik gab es bereits im ersten Teil zu bewundern. Diese bestand zwar nur aus simplen Strichen, doch das Spielgefühl war damals genauso sensationell, wie es sich nun bei Underworld zeigt. Schon damals mußte man sich eine Party, die aus sechs Abenteurern besteht, in einem Schloß zusammensuchen. Die Idee, daß man seine Charaktere in dem nächsten Teil wieder einsetzen kann, stammt ebenso von den Wizardry-Machern. Vielleicht würden Rollenspiele heute ganz anders aussehen, wenn sich Andrew Greenberg und Robert Woodhead nicht die Gedanken über die grundsätzlichen Features eines Rollenspielssystems gemacht hätten. Möglicherweise wäre die 3D-Perspektive erst Mitte der 80er zum ersten Mal eingesetzt worden, und wir würden uns heute über ausgefüllte Blockgrafiken freuen. Oder aber die Hitpoints würden gar nicht Hitpoints heißen, sonder Battlepoints. Natürlich ist dies alles Spekulation. Ich möchte jedoch mit diesen Gedankenspielereien nur den Einfluß klarmachen, den Sir Tech auf das Rollenspielgenre hatte. Besitzer der Firma sind die Brüder Norman und Robert Sirotek, wie man unschwer am Nachnamen erkennen kann. Sie kümmerten sich von Anfang an um die Vermarktung der Spiele. Eine geschickte Idee der beiden Siroteks machte Wizardry zum Millionenseller. Alleine von dem ersten Teil mit dem ersten Szenario, Proving Grounds Of The Mad Overlord, verkauften sich auf allen Systemen über eine Million Einheiten. Zehn teuflische Labyrinthe in hochauflösender Grafik wurden geboten. Falls man während der Erforschungen auf ein Monster traf, wurde ein separates Fenster eingeblendet, das die Monster darstellte. Auf Animationen durfte man noch nicht hoffen, doch alle üblichen Kampfelemente wurden bereits damals geboten. Auszeichnungen wurden dem ersten Teil im Dutzend verliehen. Unter anderem wurde es zum ´Most Popular Computer Game of All Times´ gewählt. Für die rasch anwachsende Fangemeinde ließ man sich bei Sir Tech etwas ganz besonderes einfallen. Sie kamen auf die geniale Idee, Szenariodisketten zu veröffentlichen, welche die Wizardry-Fangemeinde häppchenweise mit jeweils sechs neuen Levels versorgten. Knight Of The Diamonds, Legacy Of Llylgamyn und The Return of Werdna verkauften sich ebenso blendend wie der erste Teil. Wer erst später auf die Wizardry-Serie stieß, mußte sich jedoch auch den ersten Teil zulegen, was marketingtechnisch äußerst geschickt war. Wie jede Serie, die sich totzulaufen droht, wurde 1988 schließlich ein komplett neues System kreiert, das als neue Generation bezeichnet wurde.

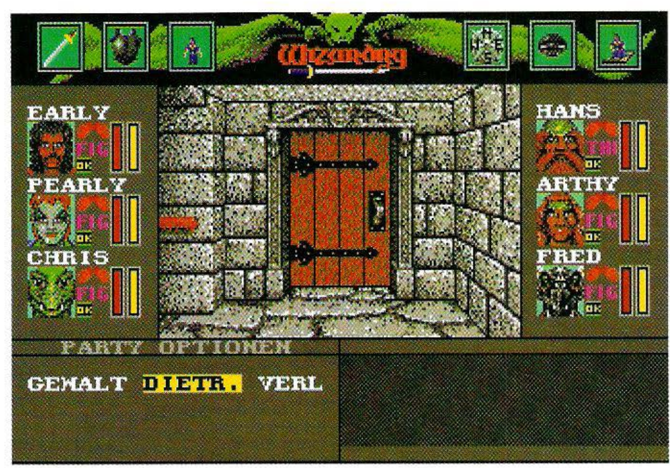


Wizardry V Heart Of The Maelstrom

Robert Woodhead verließ zu diesem Zeitpunkt das Team, während David Bradley als Neuzugang hinzustieß, was sich in der weiteren Zukunft beträchtlich auswirken sollte. Er übernahm sofort die Federführung bei der Entwicklung. Die Änderungen, die vorgenommen wurden, bezogen sich hauptsächlich auf spielerische Details. Das Szenario war nun doppelt so groß wie im Vorgänger, was sich beträchtlich in der Spieldauer auswirkte. Konnte man früher die verwinkelten Gänge noch relativ leicht im Gedächtnis behalten, so war nun großes Kartenzeichnen angesagt. Erstmalig wurde nun auch bei Begegnungen nicht mehr auf einen weiteren Screen umgeschaltet. Endlich hatte man das Gefühl, daß man den Gegnern wirklich im Labyrinth gegenüberstand, was sie nun grafisch taten. Feine Animationen, ein neues Kampfsystem und über 40 neue Zaubersprüche machten Heart Of The Maelstrom zu einem Fest für Wizardry-Anhänger.

Wizardry VI Bane of the Cosmic Forge

Der sechste Teil stellte 1991 schließlich einen technischen Quantensprung dar. Mittlerweile war nur noch David W.Bradley für die Wizardry-Serie verantwortlich. Was in diesem Teil alles an Neuerungen implementiert wurde, wurde im gesamten ersten Jahrzehnt zusammengenommen nicht vollbracht. Alleine das Zaubersystem wurde extrem aufgestockt. Sechs verschiedene Zauberbücher ließen insgesamt 462 verschiedene Zauberspruchkombinationen zu. Die Grafik wurde bedeutend verbessert,



Erstmals akzeptable Grafik bei Teil VI...

was sowohl die zeichnerische Qualität als auch die Vielfältigkeit betraf. Die Party konnte mit Personen aus ingesamt elf Rassen mit vierzehn verschiedenen Berufen zusammengestellt werden. Sogar der Piepser des PCs wurde ausgiebig genutzt. Digitalisierte Effekte ließen sich sogar ohne Soundkarten genießen. Die Fantasygeschichte kombiniert mit Elementen aus der Bard´s Tale-Trilogie und hoher technischer Qualität ließen endlich auch europäische Rallenspielfreaks auf die Wizardry-Serie aufmerksam werden.

Wizardry 7 Crusaders Of The Dark Savant

Der siebte Teil schließlich gilt als eines der besten Rollenspiele überhaupt. In allen Bereichen wurde Erstklassiges geleistet, was über Programmiertechnik und Grafik bis zu den Puzzles und der Spielbarkeit reicht. Der Spieler wird in das ferne Guardia entführt, auf dem sich so manch seltsames galaktisches Wesen rumtreibt. Vor einigen Jahrtausenden hat ein greiser Professor eben dort eine beeindruckende Erfindung vergraben. Die Position hat er schließlich auf einer Karte genau festgehalten, welche sich jedoch leider nun auf einzelne Stückchen auf dem ganzen Planeten verstreut hat. Erstmalig wurde nun auf farbenprächtige VGA-Grafik zurückgegriffen, die Vergleiche zu Eye Of The Beholder oder Might & Magic keineswegs scheuen muß. Automapping, extrem knifflige Puzzles und beeindruckende Komplexität sind Garanten für ein Rollenspielvergnügen erster Güte, das sich niemand entgehen lassen sollte. Eine deutsche Version sollte übrigens seit kurzem erhältlich sein.

...dann, mit „Crusaders" der grafische Durchbruch

Robert Sirotek im Interview

Firmengründer Robert Sirotek stellte sich unseren Fragen. Er äußerte sich dabei unter anderem zu interessanten Themen wie das Aussehen von Computerspielen im Jahr 2000, den Gründen der Langlebigkeit von Wizardry, speziellen Schulen für Spieledesigner und den Zukunftsplänen von Sir Tech.

Es handelt sich hierbei nur um einen kurzen Auszug des Interviews, das im Ende April erscheinenden Rollenspielsonderheft der PC Games veröffentlicht wird. Darin äußert sich Robert Sirotek noch wesentlich ausführlicher über den gesamten Spielemarkt.

PG: *Können Sie uns etwas über die Firmengeschichte von Ihrer Firma Sir Tech erzählen?*

RS: Die Anfänge von Sir-Tech wurden bereits Anfang 1979 gelegt, die Firma wurde nicht offiziell vor dem Mai 1981 gegründet. Die Zeit zwischen Konzeptionierung und Gründung wurde genutzt, um eine Reihe von Produkten, glauben Sie es oder nicht, im Business-Bereich vorzubereiten. Sir Tech ist eigentlich ein Ableger einer anderen Firma, welche die Familie Sirotek besaß. Die Siroteks waren mit der Gießerei-Versorgung beschäftigt. Das

Grundprodukt hierbei war harzüberzogener Sand. Eines Tages entschlossen wir uns, einen Apple Computer zu kaufen, mit dem wir die Fracht-Raten berechneten. Der zuständige Programmierer machte in seiner Freizeit ein paar Spiele.

PG: *Neben Ultima ist Wizardry die langlebigste Serie in der Computerspielewelt. Worin liegt Ihrer Meinung nach der Erfolg dieser Saga begründet?*

RS: Wir waren die ersten, die dreidimensionale Grafiken aus der 1.Person-Perspektive und ein übertragenes Zeitsystem für Computer-Rollenspiele boten. Wizardry hat sich immer um eine aufwendige Form der Geschichtenerzählung gekümmert, was nach unserer Ansicht, bis jetzt niemand besser gemacht hat. Bis Bane of the Cosmic Forge war Wizardry nie für tolle Grafiken bekannt. Das ist ein weiterer Beleg dafür, daß die Story und die Qualität des Produkts Wizardry lange trugen, während sich soviele unserer Konkurrenten auf das Drumherum mit tollen Grafiken mit geringer oder nicht vorhandener Game-Substanz konzentrierten. Shakespeare sagte einmal:"Das Spielen ist die entscheidende Sache", was meiner Meinung nach die Essenz der Wizardry-Serie in der Vergangenheit, derzeit und auch in der Zukunft ist.

PG: *Ein Frage zu den neuen Technologien: Arbeiten Sie an einem neuen Spielsystem, das bespielsweise sanft scrollende 3D-Grafiken beinhaltet?*

RS: Wir haben neue Technologien für Wizardry, aber ich kann nicht allzuviel zu dem Thema sagen, weil es derzeit noch im Experimentierstadium ist. Wir denken über ein sanft scrollendes 3D-Grafik-System nach, jedoch wissen wir nicht, ob wir es einsetzen werden.

PG: *CD-ROMs bieten die Möglichkeit, riesige Spiele zu entwickeln. Es können über 500 Megabyte auf einer einzigen CD untergebracht werden. Was halten Sie von CD-ROM? Glauben Sie, daß es überschätzt wird?*

RS: Ich denke nicht, daß das CD-ROM überschätzt wird, in der Tat ist es etwas, was Softwareentwickler verzweifelt gerne als Standard sehen würden. Wir könnten eine geringere Diskettenanzahl erreichen, ohne die riesigen Welten oder die tollen Grafiken, die wir für Crusaders entwickelt haben, abzuspecken.

PG: *Ist es nicht zu teuer, solche Spiele zu entwickeln? Um dieses Medium auszunutzen, muß ein gewaltiger Personalaufwand getrieben werden.*

RS: Verglichen mit den Spielen aus dem Jahre 1981, ist das Entwickeln von Spielen heute furchtbar teuer. Es ist richtig, daß immer mehr Grafiken eingebaut wurden. Mir wird ganz schummrig, wenn ich darüber nachdenke.

PG: *Können Sie sich der Meinung anschließen, daß der Spielespaß mehr und mehr von der Hardware abhängt?*

RS: Um Spaß mit einem Spiel zu haben, braucht man nicht mehr Hardware. Verbessernde Hardware-Standards erlauben Softwarefirmen nur, etwas Neues, noch aufregenders zu entwickeln. Aber wie ich vorher sagte: "Das Spielen ist die entscheidende Sache"!

PG: *Wie werden Computerspiele im Jahre 2000 aussehen? Sind die Prozessoren dann noch schneller und die Grafiken noch farbenprächtiger?*



Norman und Robert Sirotek, die Geschäftsführer von Sir Tech.

RS: Im Jahr 2000 sind die Prozessoren vielleicht hundert Mal schneller. Grafik-Darstellungen sind vielleicht echt dreidimensional. Die Demonstration, die Trip Hawkins neue Firma 3DO auf der CES bot war sehr beeindruckend, und ich glaube, daß dies der Anfang eines neuen Grafik-Zeitalters ist.

PG: *Als Sie begonnen haben, war es noch möglich, zu Hause im stillen Kämmerlein ein Spiel zu entwickeln, das sich schließlich zum Megahit entwickelte. Diese Zeiten sind wohl vorbei. Brauchen wir eine spezielle Schule, wo man eine Ausbildung über Computerspiele erlangen kann?*

RS: Wizardry I wurde von zwei Leuten designed und entwickelt. Im Vergleich dazu benötigte Wizardry VII die Fähigkeiten von neun Leuten und noch mehr Beta-Testern. Ja, die Tage, in denen man ein Spiel zu Hause in der Freizeit machen konnte, ganz alleine, sind vorbei. Wenn es eine Schule gäbe, die solche Spieledesigner hervorbrächte, wäre das für Firmen wie Sir Tech sehr gut.

PG: *Kann der Spielemarkt noch immer wachsen?*

RS: Sicherlich! Wenn Sie darauf achten, was die Leute meist mit ihrer Zeit anstellen, dann merken Sie, daß sie sie mit Unterhaltung verbringen. Computerspiele, besonders mit den Fortschritten in der Zukunft, werden für eine hervorragende Unterhaltung sorgen, in einem Level von Realismus, den man sich nicht vorstellen kann.

PG: *Vielen Dank für das ausführliche Interview und viel Erfolg für Wizardry im nächsten Jahrtausend.*

LESERBRIEFE

Es scheint sich herumgesprochen zu haben, daß wir Leute, die uns Leserbriefe schreiben, nicht beißen. Besten Dank an alle, die das schon vorher angenommen haben. Dem Rest kann ich nur versichern, daß wir uns über jede Art der Meinungsäußerung freuen. Fragen, Anregungen und sogar Meckern ist hier an dieser Stelle nicht nur erlaubt, sondern erwünscht! Mich würde schon sehr interessieren, was ausgerechnet Sie noch daran hindert, uns zu schreiben, was Sie schon immer einmal schreiben wollten.

Rainer Rosshirt ■

OVERKILL

Hallo erstmal!
Kompliment! Ich hätte nicht gedacht, daß Ihr neben "...ich habe eine 386SX 1MB und da..." noch richtig kritische Leserbriefe abdruckt. Als ich Seite 28 Eurer Ausgabe 2/93 aufschlug, war ich richtig erschrocken. Müssen Artikel wie "Comanche" wirklich sein? Ist es für Euch wirklich so kostspielig, wenn Ihr nicht jedem Konsumwunsch bedingungslos nachgebt, und Programmen in denen es nur darum geht, möglichst realitätsnah, andere Panzer, Hubschrauber etc. abzuballern, in Eurem Heft sage und schreibe vier Seiten gebt? Vielleicht ist es nicht die geeignete Stelle solche Dinge auszudiskutieren, aber Ihr habt eine große Auflage, und damit auch eine gewisse Verantwortung.
Wir leben in einer Zeit der Umwälzungen und der Kriege. Durch solche Programme werden bei Kindern und Jugendlichen rigoros Hemmschwellen abgebaut. So daß diese, wenn sie selbst vor der Entscheidung stehen als Soldat in den Krieg zu ziehen, bestens darauf vorbereitet sind, auf das geile Erlebnis von zerstörten Dörfern und explodierenden Panzern. "Maximum Overkill", alle Leute möglichst dreimal zerbomben (?). Dieser Untertitel, wie einige Stellen im Handbuch, wurden wohl nur aus Rücksicht auf die Beamten der zentralen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften entfernt. Aber der Autor Ihres Artikels (nichts gegen ihn persönlich) durfte ja verkünden, daß diese Veränderungen Gott sei dank die einzigen gewesen seien. Bekennend.
Bei aller Begeisterung für neue Techniken, die dieses Spiel bieten mag, solche Spiele sollte man nicht in ihrer Verbreitung unterstützen, und schon gar nicht wegen ihrer brillanten Ausführung loben.

k. Abs.

✘ Auch wenn es vom moralischen Standpunkt richtig erscheint, wird mir immer Angst und Bange, wenn Spiele (Bücher, Filme etc.) eines bestimmten Inhalts wegen, totgeschwiegen werden sollen. Die Zensur wegen der falschen, politischen Aussage lugt hier schon um die Ecke! Ich denke, wir sollten Spiele ohne erhobenen Zeigefinger testen. Wir halten jeden unserer Leser (auch Jugendliche und Kinder) für mündig genug, zwischen Spiel, das auf dem Monitor stattfindet und der Realität zu unterscheiden. Der Meinung, daß solche Spiele auf den Krieg vorbereiten und Hemmschwellen abbauen, mag ich mich nicht anschließen. Das die Zeiten härter werden, mag auf den ersten Blick richtig erscheinen, aber ich wage zu bezweifeln, daß Computerspiele dabei mehr als eine Nebenrolle spielen. Ich würde mich freuen, wenn zu diesem Thema noch mehr Leser ihre Meinung schreiben. Wobei ich betonen möchte, daß ich "Leser" sachlich verstehe, da mir die Bezeichnung Leser/Leserinnen sehr schwer über die Tastatur kommt.



286 ZUM ERSTEN

Hallo Redaktion!
Ich lese Eure Zeitschrift von Anfang an und finde Euch ganz gut. Da ich die Post-Script-Ecke genau verfolge, ist mir aufgefallen, daß da ein Glaubenskrieg über das Du oder Sie entbrannt ist. Von mir aus, solltet Ihr beim Sie bleiben, da es sich informativer anhört. Euer Schreibstil ist ganz gut, aber Ihr solltet versuchen witziger zu schreiben, denn das macht die Zeitschrift wesentlich interessanter. Ein kleiner Stich Ironie würde die Sache würzen. Nun aber endlich, warum ich Euch schreibe. In Eure Ausgabe 2/93 habt Ihr wie immer eine Diskette beigelegt. Aber was muß ich auf Seite 92 lesen? Die Diskette läuft nur auf einem 386er auf-



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

wärts. Ich habe aber leider nur einen 286er! Wenn man aber weiter liest, erfährt man, daß man die 286er EGA-Version bei Euch bestellen kann. Toll habe ich mir noch gedacht, mußte dann aber feststellen, daß ich dafür weitere 3 DM für Verpackung und Versand bezahlen soll, obwohl ich wie ein 386er Besitzer die Zeitschrift bezahlt habe. Ihr werdet nun bestimmt sagen, daß ich mich wegen der paar Mark nicht so anstellen soll, aber Eure Zeitschrift besteht nun einmal aus Magazin UND Diskette, und wenn man beim Zeitschriftenhändler 7 DM löhnt, dann kann ich auch erwarten, daß die Diskette auch auf meinem Rechner läuft! Zwar habt Ihr des öfteren anklingen lassen, daß ein 286er hoffnungslos veraltet ist, das ist zwar richtig, aber es gibt noch sehr viele User eines 286ers, die Eure Zeitung lesen und die Diskette nutzen wollen. Diese Ausgabe der PC Games war eine Mogelpackung!

Prozessorbrand und Joystickbruch: Thorsten Mroz

✘ *Auch wenn Sie es nicht so ganz einsehen werden - das Beilegen der Diskette kostet viel Geld (Kopier- und Lohnkosten, Material usw). Unser Preis von DM 7 ist da wirklich sehr knapp kalkuliert. Leider ist es uns nicht immer möglich, bei einem Game alle Systeme auf einer Diskette unterzubringen. Wenn wir Ihnen die 286er-Version für DM 3 (incl. Porto und Verpackung) anbieten, deckt das kaum unsere Kosten. Wenn wir diesen Service kostenlos für die 286er-User anbieten würden, kämen bestimmt auch noch die letzten XT-User, und wir könnten unseren Laden dicht machen, da unser Chef leider darauf besteht, daß wir mit Gewinn arbeiten. Sehen Sie sich doch einmal auf dem Markt um, was für eine PD-Diskette verlangt wird. Ich finde, daß wir bei diesem Preisvergleich nicht schlecht abschneiden. Und eine Diskette zu machen, die wirklich allen Ansprüchen gerecht wird, ist nicht einmal uns möglich - so gerne wir das auch möchten.*

286 ZUM ZWEITEN

Hallo Computec-Verlag!
Am 4.1.1993 kaufte ich mir Eure PC Games. Ich befolgte die Anweisungen auf Seite 89, aber ich brachte das Programm nicht zum Laufen. Wenn das Spiel auf meinem 286er Baby-Tower nicht funktioniert, könntet Ihr mir dann bitte von Seite 54/55 das Spiel "Task Force 1942" schicken? Denn das Spiel kostet 120 DM (das sind 960 ÖS). Mein Taschengeld beträgt aber nur 50 ÖS pro Woche. Da komme ich nie auf 960 ÖS! Ich lege Euch noch eine Telefonwertkarte im Wert von 55 Schilling bei. Wenn Ihr mir das Spiel schickt, seid Ihr die beste Computerzeitschrift der Welt.

Juranicic Daniel

✘ *So gerne wir die beste Zeitschrift der Welt wären, aber da müssen wir passen.*

PRINCE

Werte Redaktion!
Im Dezember habe ich mir einen PC-486DX zugelegt und suche seit dieser Zeit nach der Vollversion von dem Spiel "Prince of Persia". Es ist mir jedoch bisher nicht gelungen, dieses Game aufzutreiben. In Berlin ist leider nur die Shareware-Version mit nur vier Levels erhältlich. Die Verkaufsstellen erklärten, daß das Spiel aus 1990/91 stammt und nicht mehr geliefert wird. Können Sie mir behilflich sein und mir Bezugsmöglichkeiten nennen?

Mit freundlichen Grüßen: Albert Wunder

✘ *Viel Hoffnung kann ich Ihnen leider nicht machen. Schon letztes Jahr habe ich dieses Spiel für DM 19,95 als Sonderangebot im Ramschregal entdecken können. Falls jemand das Spiel noch haben könnte, wäre das höchstens noch der deutsche Distributor:*

Rushware
Bruchweg 128-132
D-4044 Kaarst 2.

DIES UND DAS

Hallo PC Games!
Erst einmal ein großes Lob für diese Zeitschrift. Aber ich finde, es fehlt ein Maskottchen. Also überlegt Euch etwas! Ihr könntet auch das Leserforum vergrößern, denn dieses lese ich besonders gerne. Wie ist das eigentlich - beantwortet Ihr auch Briefe die nicht ausgedruckt, sondern per Hand geschrieben werden? Eines interessiert mich noch. Stimmt es, daß Software billiger ist, wenn man sie im Versandhandel bestellt und nicht im Laden kauft? Aber nun will ich nicht mehr nerven.

Bis zum nächsten Mal: Maroni

✘ *Ob ein Brief ausgedruckt, per Hand geschrieben, in Stein gehauen oder Holz geritzt ist, spielt für uns keine Rolle. Lesbar sollte er halt sein! Bisher dachten wir eigentlich nicht, daß uns ein Maskottchen abgeht.*
Versandhändler arbeiten ohne große Kosten für Laden und Personal und oft auch mit kleinem Warenbestand. Kein Wunder wenn sie Spiele preiswerter anbieten können als ein Laden. Allerdings hast Du im Falle einer Reklamation wieder den umgekehrten Postweg einzuschlagen, was selbst bei seriösen Anbietern eine Weile dauern kann.



RUNDUM-SCHLAG

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich muß aus inneren Antrieb und aktuellem Anlaß mal ein Thema aufgreifen, das evtl. andere Leser zutiefst erschüttert, da sie ähnliche Erfahrungen gemacht haben.
Man liest ja gern PC Games, und ist auch an dem einen oder anderen Spiel interessiert. Woher nehmen? Zum Glück des potentiellen Spielers befinden sich Anzeigen von Software-Versendern im Heft. Also rasch bestellt und gewartet und gewartet.
Meine diesbezüglichen Erfahrungen sind niederschmetternd. Erste Versuche unternahm ich mittels Telefonanrufs bei einer Münchner Filiale eines Versenders. Meine Bestellung (Lemmings II) war im Oktober 1992, seitdem warte ich vergebens auf ein Lebenszeichen der Lemminge.
Das zweite Mal war ich schon schlauer und sandte mit der Bestellung (DM 225.-) einen EC-Scheck zur Verrechnung.

Dieser Scheck wurde postwendend eingelöst; die Spiele kamen sechs Wochen später. Heißen dank nach Norddeutschland!
Der Abschluß ist das Theater um "Broker King". Erste Lieferung kam; Disk 2 nicht lesbar; Rücksendung zwecks Umtausch; zweite Disk kam; Disk 2 nicht lesbar; Anruf; heilige Versprechungen; Rücksendung zwecks Umtausch; dritte Lieferung; Disk 2 nicht lesbar; Rücksendung zwecks Geld zurück; naja und dann hat man halt keine Lust mehr weiter zu korrespondieren; ich habe weder Geld noch Disketten.
Nach all diesen Erfahrungen soll einem nicht der Spaß am Spielen vergehen? Ich befasse mich nur noch mit meiner Textverarbeitung, da weiß man was man hat!
Vielleicht haben andere Leser ähnliche Hämmer erlebt? Einem Gedankenaustausch und einer Diskussion über schwarze Schafe der Branche stehe ich äußerst aufgeschlossen gegenüber.

Mit gequält freundlichen Grüßen: Ralph Lindner

✘ Zumindest bei Lemmings II hat der Versender eine Ausrede - er konnte es zum fraglichen Zeitpunkt noch gar nicht liefern. Warum das bei der Bestellung aber noch nicht bekanntgegeben wurde, ist mir schleierhaft. Aber ich weigere mich zu glauben, daß es in dieser Branche nur schwarze (zumindest dunkelstgraue) Schafe geben soll. Die Erfahrungen unserer Leser stoßen dabei bestimmt nicht nur auf mein Interesse. Besonders freuen würde ich mich natürlich, wenn sich an dieser Stelle ein Versender zu Wort melden würde. Sind Versender besser/schlechter als ihr Ruf?

WERBUNG

Hallo PC Games!
Ich lese Ihre Zeitschrift seit der ersten Ausgabe. Damals fand ich in einer anderen Zeitschrift eine sehr gut gestaltete Werbeseite über die PC Games. Also bin ich los und habe sie mir gekauft.
Nun halte ich schon die vierte Ausgabe in der Hand und denke mir, daß es endlich Zeit wird auch mal einen Leserbrief zu schreiben. Ich finde, daß Euch Gestaltung und Inhalt der PC Games recht gut gelungen sind.
Eines ist mir aber aufgefallen. In jeder bisherigen Ausgabe und bestimmt auch in den folgenden, sind immer mehrere Anzeigen, wo man Software etc. kaufen kann. Das nervt irgendwie!
Vor ca. einem Monat legte ich mir eine Highscreen Audio Card zu. Nu habe ich ein Problem. Ich kann mit dieser Soundkarte keine Samples aufnehmen. Kann man dieses Problem softwaremäßig beheben oder muß ich eine andere Soundkarte anschaffen?

Jetzt schon einmal Danke: Joachim Kirschbaum

✘ Wohin Werbung führen kann, haben Sie ja schon am eigenen Leib erfahren. Durch Werbung wurden Sie auf uns aufmerksam und wir freuen uns, Ihren Zeilen entnehmen zu können, daß Sie mit uns zufrieden sind. Also ein durchaus positiver Aspekt. Wenn Kunden Werbung bei uns schalten, bekommen sie diese auch nicht kostenlos. Der Gewinn, den wir durch Werbung machen, kommt wieder Ihnen zu gute, da Sie für die PC Games incl. Werbung deutlich weniger bezahlen müssen, wie für eine werbefreie Zone. Nur über den Verkaufspreis ist eine Zeitschrift nicht zu finanzieren.
Ihre Highscreen Audio Card ist leider nicht Sound Blaster - sondern "nur" AdLib kompatibel. Samples können Sie damit nicht aufnehmen.

QUALITÄT

Hallo PC Games!
Obwohl es Euch erst recht kurz gibt, habt Ihr Euch doch schon zu einer ernst zu nehmenden Konkurrenz für die "etablierten" Zeitschriften entwickelt. Hut ab! Allerdings schreibe ich Euch nicht um Euch zu loben, sondern weil mir etwas am Herzen liegt.
Schon seit einigen Jahren bin ich leidenschaftlicher Spieler am Computer. Anfangs gab es pfiffige Spiele, die zwar null Sound und eine lausige Grafik hatten, aber mit originellen Ideen aufwarten konnten. Nächtelang saß man hinter Spielen, die heute einem Game Boy-User die Zornesröte ins Gesicht treiben würde. Inzwischen sind Spiele zu einer wahren Orgie von Grafik und Sound "verkommen" (siehe Comanche), aber der Spielspaß bleibt dabei oft auf der Strecke. Ich finde diese Entwicklung sehr bedauerlich. Wäre es nicht wünschenswert, wenn Programmierer wieder nach guten Ideen suchen, als sich an 1,5 Mio Farben zu ergötzen?
Mich würde dabei sehr Eure Meinung interessieren und besonders die der anderen Leser, obwohl ich mir nicht sicher bin, ob allgemeines Interesse an diesem Thema besteht.

Viele Grüße von: Hans Schremml

✘ Ob die anderen Leser an diesem Thema interessiert sind, wird die Post der nächsten Tage ans Licht bringen.
Heute noch eine vollständig neue Idee zu bringen, ist schon eine sehr schwere Übung, nach vielen Jahren Computerspiele. Nahezu jede denkbare Idee wurde schon vermarktet. Allerdings gibt es immer wieder löbliche Ausnahmen (siehe Lemmings u.ä.). Für verwerflich halte ich es aber nicht, vorhandene Spielideen den heutigen Seh- und Hörgewohnheiten anzupassen. Auch an den sog. "Grafikorgien" kann ich nichts Schlechtes finden. Lucas, Sierra, Origin und Co. liefern immer sehr eindrucksvolle Beispiele, was man mit Grafik und Sound zaubern kann. Wir kommen dem idealen Spiel - einem interaktiven Film - immer näher. Das bei all der technischen Perfektion der Spaß auf der Strecke bleibt, kann aber muß nicht sein. Die wehmütigen Erinnerungen beruhen wahrscheinlich mehr darauf, daß damals ALLES neu war, als auf dem ungemeinen Spielspaß. Mit Schaudern denke ich noch an die Zeiten zurück, in denen man sich mit dem unsäglichen "Pong" die Nächte um die Ohren schlug, und auch der Vater aller Computerspiele (Pacman) war (aus heutiger Sicht betrachtet) sooo toll nun auch wieder nicht. Damals konnte man nicht verwöhnt sein. Heute haben wir - Gott sei Dank - die Möglichkeiten. Was sollte daran bedauerlich sein?

So einfach?

Mir gefallen die Bewertungen in der Amiga Games viel besser als die in der PC Games! Warum nehmt Ihr nicht einfach die gleichen?

Leif Altenburg

✘ Ich muß gestehen, daß mich die Frage etwas verwirrt, aber auch Dir, lieber Leif, sollte es nicht verborgen geblieben sein, daß es gehörige Unterschiede zwischen den beiden Computersystemen gibt, die sich natürlich auch auf die Software auswirken, und damit wiederum auf die Bewertungen. So etwas nennt man auch eine kausale Kette.



HELPLINE

Hier an dieser Stelle wollen wir Ihnen in loser Reihenfolge Hilfestellung bei Ihren Problemen geben. Wenn auch Sie Fragen haben, schreiben Sie uns - wir werden unser Möglichstes tun.

SPEAKER

Vor einiger Zeit besorgte ich mir das Shareware-Programm " PC-Speaker". Man kann damit "wav" Dateien, in Windows, ohne Soundkarte abspielen. Sie werden einfach über den eingebauten Piepser wiedergegeben. Das funktionierte auch ganz prächtig, aber letzte Woche entschied ich mich, doch den Sound Blaster einzubauen. Ich installierte die Treiber, was auch problemlos möglich war. Die Soundkarte funktioniert zwar einwandfrei, aber in Windows werden die Sounds immer noch über den internen Lautsprecher ausgegeben, obwohl auch dort der Soundkarten-Treiber installiert wurde. Woran liegt es?

Jens Virmont

✘ *Ich kenne das Programm "Speaker.drv". Es ist wirklich sehr gut, zeigt aber eine wirklich erstaunliche Anhänglichkeit. Midi-Dateien werden über die externen Lautsprecher abgespielt, aber Wave-Dateien immer noch über den internen Lautsprecher. Beim Installieren der neuen Soundkarte wurde der neue Treiber zwar in die "System.ini" eingetragen, aber die Zeile "WAVE=SPEAKER.DRV" wird immer noch vorgezogen. Woran das liegen kann, ist mir auch ein Rätsel, aber mit dem Löschen dieser Zeile (die ja nun überflüssig ist) und einem Neustart von Windows funktioniert alles wie geplant.*

DR.DOS

Schon recht lange arbeite ich mit DR.DOS. Einige Tools habe ich besonders schätzen gelernt - besonders "XDEL.EXE", das beim Löschen von Disketten wertvolle Hilfe leistet. Nun sah ich mich leider gezwungen, auf MS-DOS umzusteigen. Leider wird hier kein vergleichbares Tool geboten, oder habe ich es nur übersehen?

Florian Müller

✘ *Seit DR-DOS 3.41 wird dieses Tool mitgeliefert. Man kann es ohne Probleme auch in MS-DOS übernehmen, wo es laufwerkübergreifend gute Dienste leisten kann, allerdings nur bei richtiger Path-Definition in der Autoexec.bat. Allerdings halte ich Vorsicht für sehr angebracht, da man damit aus Versehen oder Unachtsamkeit ganze Festplatten leerfegen kann - mit der Option:/O ist dann alles unrettbar verschwunden.*

DR.DOS ZUM ZWEITEN

Ich nutze einen 486/33 mit DR.DOS 6.0. Es ist mir völlig unverständlich, warum ich "OXYD" nicht zum Laufen bekomme. Ich habe es auch mit einer selbstgebauten MS-DOS-Emulation versucht (Himem.Sys und EMM386.Exe), aber es funktioniert nicht. Laut "Lies-mich" Datei erfülle ich alle Anforderungen, außer MSDOS eben. Wißt Ihr zufällig eine Lösung? Liegt es vielleicht an der Sound Blaster (IRQ oder so)?

Simpson

✘ *Zuerst die gute Nachricht - es liegt nicht am Sound Blaster. Nun die schlechte - es liegt an DR-DOS. Es ist eben nicht 100% kompatibel, so brauchbar es auch sonst sein mag. Leider ist es mir (nach etlichen, saftigen Flüchen) auch nicht gelungen "Oxyd" unter DR.DOS zum Laufen zu bewegen. Woran es liegen kann ist mir diesmal auch schleierhaft.*

AUFBOHREN

Ich habe gelesen, daß man 720K Disketten zu 1,4 MB Disketten machen kann, wenn man das zweite Loch einfach mit einem Bohrer erzeugt. Verschiedentlich liest man aber auch, daß solche Disketten sehr viele Fehler haben. Was stimmt denn nun?

Lars Reckmann

✘ *Ein Backup einer Festplatte jenseits der 100MB kann mit 1,4MB Disketten ganz schön ins Geld gehen. Was liegt da näher, als sich die preiswerten 720K Disketten zu besorgen und zum Bohrer zu greifen? Offensichtlich funktioniert das ganz prächtig. Aber hier ist Vorsicht geboten! Die verschiedenen Diskettentypen unterscheiden sich nicht nur durch das zweite Loch, sondern auch durch die Zusammensetzung der Magnetschicht. Nichts ist ärgerlicher als verschwundene Daten auf einem Backup. Ich rate von solchen Gewaltkuren ab.*

STEREO

Ich habe vom Amiga-Soundchip verwöhnte Ohren. Meine neue Sound Blaster Pro 4.0 ist dagegen eine Enttäuschung. Sie klingt dumpf und außer dem SB-Stimmen-Test vom beiliegenden Testprogramm, habe ich von Stereo nichts gehört. Selbst neuere Spiele wie Wing Commander II, Comanche oder Ultima Underworld tönten nur Mono! Ich habe auch die Karte mit dem SBPTSR Programm auf Stereo geschaltet. Ich muß deshalb fragen, ob die Karte fehlerhaft ist. Schließlich habe ich eine 20stimmige Stereo-Soundkarte gekauft. Über eine kurze Beantwortung meiner Frage wäre ich dankbar.

Mit freundlichem Gruß: Gerd Eidelbos

✘ *Keine Angst - Ihre Karte ist nicht fehlerhaft. Das Problem liegt viel tiefer. Da diese Spiele einen enormen Verbrauch an Speicherplatz haben, wurde einfach auf eine Soundausgabe in Stereo verzichtet - wie eigentlich bei allen Spielen - um der Datenflut auch noch mit gebräuchlichen Festplatten Herr zu werden. Ob der Sound Mono oder Stereo ist, sollte den Spielspaß nicht stören, denken zumindest die Hersteller. Abhilfe in absehbarer Zeit verspricht da nur die CD, die ja (Gott sei dank) stark auf dem Vormarsch ist.*



Apogee im Interview

Was kommt?

Actionreiche Jump´n Runs nur in der Spielhalle oder auf dem Amiga? Ein amerikanisches Softwarehaus wehrt sich vehement dagegen. ■ Von Paul Rigby

Und damit kommen wir zu der Firma Apogee Software und ihrem einzigartigen Shareware-Vertriebssystem. Vor diesem Hintergrund schrieb Scott Miller das Spiel "Kingdom of Kroz", ein Spielhallen-Game, das zwar nur auf Text basiert, aber sehr fesselnd ist. Außerdem entwickelte er ein neuartiges Vertriebssystem, um die Anwender zur Registrierung zu bewegen: Es handelt sich nämlich um eine Spiele-Trilogie. Das erste Spiel ist als Shareware erhältlich, die beiden anderen muß man kaufen. Der große Durchbruch gelang ihm vor 20 Monaten (die Welt der Software dreht sich schnell), als "Compute's PC" eine Shareware-Diskette mit "Kroz" anbot und damit das Spiel ca. 70.000 Anwendern zugänglich machte. Das Spiel wußte zu gefallen, ebenso wie der zweite Teil der Kroz-Trilogie. Nachdem sich das Spiel sechs Monate lang gut verkauft hatte (und noch immer verkauft wird), beschloß Scott, seinen Job an den Nagel zu hängen und sich auf Apogee Software zu konzentrieren. Man suchte also nach vielversprechenden Shareware-Programmierern und -Firmen und bot diesen eine Zusammenarbeit an. Apogee kümmert sich dabei um das Marketing und seine Animationstechnik "Fluid-Animation-Software-Technology" (FAST), die es den Programmierern ermöglicht, sich vollkommen auf das Spiel zu konzentrieren und die Details der Animation der FAST-Technik zu überlassen. FAST wird dabei beständig verbessert, um dem Programmierer alle Möglichkeiten zur Verfügung zu stellen, die er "zur Verbesserung des Spiels benötigt". Das Ergebnis ist beeindruckend. Die Firmen Todd Replogle und ID (In Demand) haben Megahits für Apogee geschrieben. Die Trilogien "Commander Keen", "Duke Nukem" und "Dark Ages" haben die Game-Hitparaden gestürmt. Im Folgenden nun das Interview. PCG stellt die Fragen, "A:" bezeichnet die Antworten von Scott Miller.

PCG: *"Hundefelsen 3D" wurde als Shareware veröffentlicht. Sie nehmen nur Vorbestellungen für die beiden Trilogien an. Stimmt es, daß es sich um eine neue 3D-Animationstechnik handelt, die Sie bereits vor einiger Zeit angesprochen haben? Wenn nicht, was geschieht dann damit?"*

A: "Die für "Hundefelsen" benutzte 3D-Technik ist nur ein Zwischenschritt zu unserer wirklich beeindruckenden 3D-Grafik, die mit den Spielen Anfang nächsten Jahres vorgestellt wird. Wir waren der Meinung, wir hätten eine 3D-Technik entwickelt, die als Notlösung gut genug ist, aber es handelt sich bei weitem nicht um die beste 3D-Technik. Diese konkurriert mit "The Stygian Abyss", bietet rotierende Objekte und wird alles hinter sich lassen, was heute in "Ultima Underworld" von Origin zu sehen ist."

PCG: *"Ihr Katalog weist deutlich darauf hin, daß mehrere große Verlage dieses Spiel veröffentlichen wollten, u.a. Sierra Online, Electronic Arts, Origin Systems. Warum haben Sie (bzw. ID) sich nicht für diese Verlage entschlossen?"*

A: "Wir haben uns gegen diese großen Verlage entschieden, weil sie auch im kreativen Bereich die vollständige Kontrolle forderten. Außerdem gefällt es uns, der "König der Shareware" zu sein. Geld bedeutet nicht alles."

PCG: *"Aufgrund seiner Brutalität haben Sie das Spiel freiwillig als nicht jugendfrei eingestuft. Was sagen Sie den Leuten, die behaupten, daß es noch immer zu gewaltverherrlichend ist?"*

A: "Ich kann nur sagen, daß nicht jedes Spiel jedem gefallen kann. Wenn Ihnen ein Programm nicht gefällt, müssen Sie eben umschalten."

PCG: *"Reden wir über weniger offensichtlichere Dinge, was können Sie uns darüber sagen, daß das Spiel in Deutschland nicht verkauft wird. Gibt es dort Bedenken wegen der verwendeten Symbole und der Titelmusik?"*

A: "Das Spiel ist in Deutschland indiziert, weil es Gewalt in Verbindung mit Nazi-Symbolen zeigt. Das ist alles, was ich dazu weiß. Von unserem Vertrieb in Deutschland sind nicht sehr viele Einzelheiten zu erfahren. Allerdings war das Spiel auf diese Weise eine gute Werbung für uns."

PCG: *"Was planen die Zauberer bei ID-Software als nächstes?"*

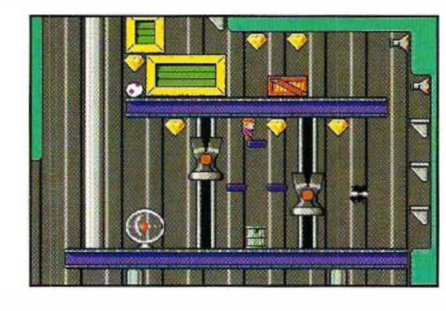
A: "Das nächste Projekt von ID ist der Abschluß der Keen-Trilogie, die - ähnlich wie "Cosmo" - VGA-Grafiken mit 256 Farben und Parallax-Scrolling bieten wird und nächstes Jahr erscheinen soll."

PCG: *"Haben Sie noch andere Projekte in Vorbereitung, auf die Sie uns bereits jetzt mit einem kleinen Hinweis neugierig machen wollen?"*

A: "Bio Hazard erscheint in zwei Monaten. Das Spiel ist etwas für Fans von "Duke Nukem" und bietet massenweise Action. In "Monster Bash" tritt Johnny Dash in dem ersten seiner zahlreichen Abenteuer auf. Rechtzeitig für Halloween erscheint dieses Spiel Anfang Oktober. "Duke Nukem II" erscheint als VGA-Version Anfang nächsten Jahres. Es handelt sich um das ultimative epische Drama mit Unmengen an Animation und Grafik. Fünf weitere Spiele werden derzeit noch entwickelt, von denen einige die "Hundefelsen-3D-Technik" benutzen werden."

PCG: *"Vielen Dank für das ausführliche Gespräch."*







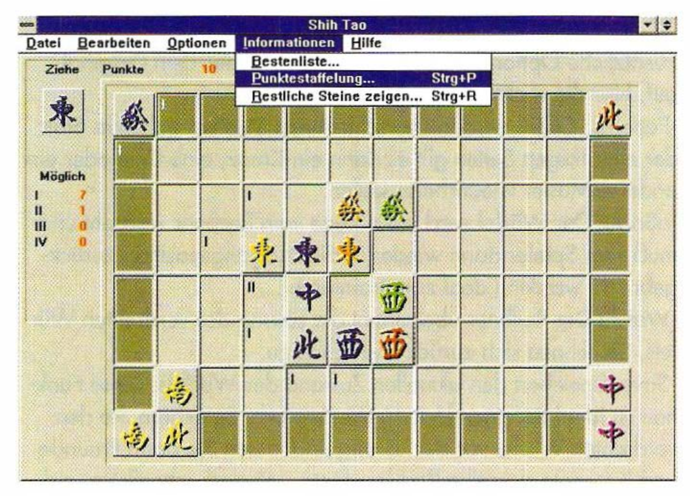
Der Shareware-Entertainment-Pack

Nachdem Microsoft den Entertainment-Pack Nummer vier veröffentlicht hat, wird es Zeit zu den Wurzeln der Spiele-Packs hinabzusteigen. Die meisten Spiele aus den Entertainment-Packs stammen aus der Shareware und wurden lediglich von Microsoft lizensiert und etwas aufgepeppt. Lesen Sie, welche Hits Microsoft durch die Lappen gingen. Wir haben für diese Ausgabe fünf interessante und pfiffige Spiele ausgegraben.

Shih-Tao

Chinesisches Brettspiel

Shih Tao ist ein altes chinesisches Strategiespiel, bei dem es darum geht 72 Spielsteine auf dem 12 x 8 Felder großen Spielfeld unterzubringen. Sechs Steine sind dabei schon zu Spielbeginn plaziert, die restlichen 65 Steine müssen Sie unterbringen. Dabei dürfen nur Steine aneinandergelegt werden, die in Farbe und/oder Muster übereinstimmen. Ziel ist es, soviele Shih Taos wie möglich zu legen. Die Meisterrunde ist geschafft, wenn es Ihnen gelingt zwölf Shih Taos zu legen. Die Steine befinden sich in einem "Beutel" und sind deshalb nicht sichtbar. Sie sehen also immer nur den Stein, den Sie ablegen müssen. Je nach Wertigkeit unterscheidet Shih Tao Einer, Zweier, Dreier und Vierer, auch Shih Tao genannt. Beim Einer stimmt Farbe oder Muster des zu setzenden Steines mit seinem Nachbarn überein. Ein Zweier hat, wie der Name schon sagt zwei Nachbarn, von denen der eine dieselbe Farbe und der andere das gleiche Muster hat wie der abzulegende Stein. Beim Dreier haben entweder zwei Nachbarn die gleiche Farbe und einer das gleiche Muster wie der neue Stein oder zwei Nachbarn gleichen dem neuen Stein im Muster und ein weiterer hat die gleiche Farbe. Beim Vierer schließlich haben zwei Nachbarn die gleiche Farbe und die zwei anderen Nachbarn das gleiche Muster wie der Spielstein. Die Punkteverteilung richtet sich nach der Schwierigkeit, ein Einer beispielsweise bringt einen Punkt, ein Shih Tao dagegen acht Punkte. Außerdem verdoppelt ein Shih Tao die Basispunkte der folgenden Spielzüge. Die Umsetzung ist sehr gut gelungen. Der Bildschirm ist übersichtlich aufgeteilt, rechts befindet sich das Spielfeld, links daneben sehen Sie den neu abzulegenden Stein. Die Statuszeile



informiert über erzielte Punkte und die Anzahl der Reststeine. Shih Tao wird komplett mit der Maus bedient. Neue Steine werden abgelegt, indem Sie mit der Maustaste auf das gewünschte Feld klicken. Auch die Optik kann überzeugen, nicht nur die Steine, auch das Spielbrett wurde mit 3D-Effekten versehen und farblich überarbeitet. Eine ausführliche Online-Hilfe, 66-stufiges Undo und die Funktion Demospiel (eine Art Tutorial) runden den positiven Gesamteindruck ab. Fazit: Wer taktisch anspruchsvolle Brettspiele mag, sollte sich Shih Tao unbedingt ansehen. Das Spiel kann auf der ganzen Breite überzeugen. Schöne Grafik, eine überzeugende Spielidee und dazu noch kinderleicht zu bedienen, was will man mehr.

Shih Tao 1.20
Denkspiel

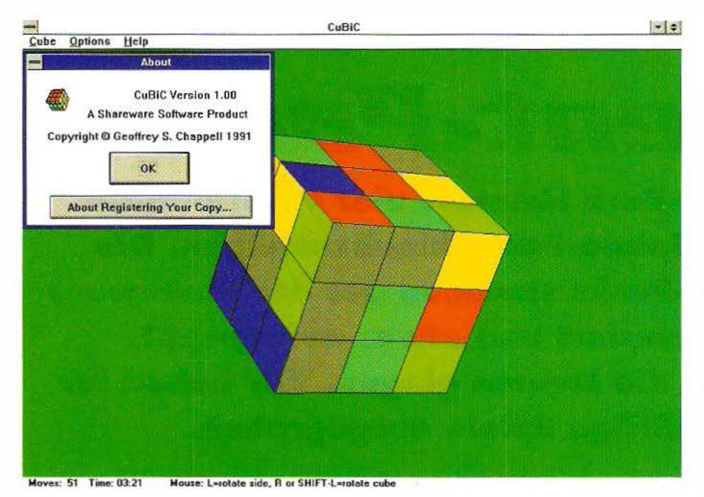
Windowstauglicher Rechner (16MHz Taktfrequenz 2MB RAM und VGA-Grafik), Windows ab 3.0, Maus

Designer	Markus Kreisel und Renate Reinartz
Registrierung	DM 30,-
Muster von	Mad Data

CuBiC

Rubiks Cube im Fenster

Mit CuBiC hat Geoffrey Chappell eine naturgetreue Umsetzung des verflixten Zauberwürfels abgeliefert. CuBiC bedienen Sie entweder mit der Maus oder über die Tastatur. Frei im Raum gedreht werden kann der Würfel allerdings nur mit der Maus. Die Bedienung ist sehr simpel, mit "Scramble" wirbelt CuBiC den Würfel durcheinander, mit gezielten Mausklicks müssen Sie ihn dann wieder in die ursprüngliche Form bringen. Sie müssen dazu nur die gewünschte Zeile mit der Maus anklicken und bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung ziehen. Einige



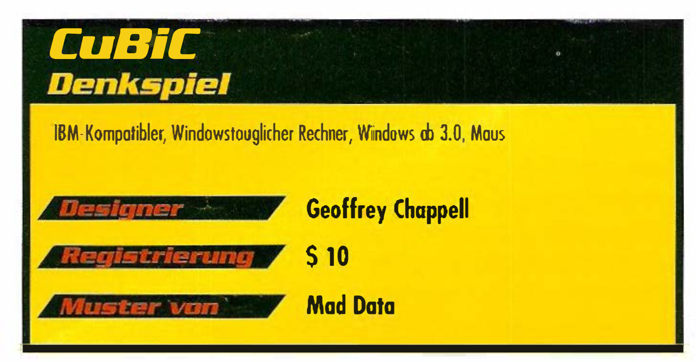
zusätzliche Optionen werten CuBiC gegenüber dem Original auf, hier die wichtigsten:

-Patterns: CuBiC wird mit verschiedenen Mustern geliefert. Statt der einfarbigen Seiten gilt es dann ein Kreuz, eine Linie oder ein anderes Muster wiederherzustellen.

-nSolve: Der Würfel wird um n Züge vom Rechner verdreht und muß vom Spieler dann wieder in die Ausgangsposition zurückgebracht werden (ideal zum trainieren).

-Watch: Der Rechner übernimmt die Lösung des verdrehten Würfels, Sie lehnen sich zurück und sehen zu.

-Save: Speichert den aktuellen Zustand des Würfels. Diese Funktion ist ideal für einen kleinen Wettbewerb. Speichern Sie den verdrehten Würfel vor der Lösung und lassen Sie dann Freunde und Bekannte dasselbe Problem lösen. Wer am schnellsten und mit den wenigsten Zügen den Würfel wieder in Form bringt, hat gewonnen.



CuBiC
Denkspiel

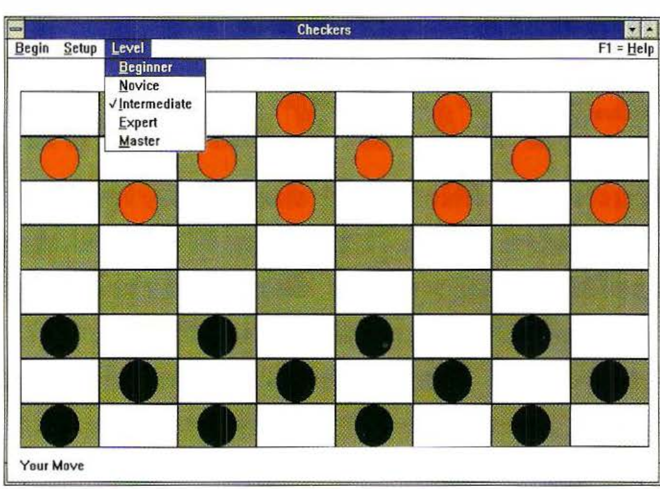
IBM-Kompatibler, Windowstouglicher Rechner, Windows ab 3.0, Maus

Designer	Geoffrey Chappell
Registrierung	$ 10
Muster von	Mad Data

Checkers

Die Dame im Computer

Checkers ist eine originalgetreue, schnörkellose Umsetzung des Damespiels unter Windows. Die Bedienung ist sehr einfach, klicken Sie erst den Stein an, den Sie ziehen wollen und dann das Zielfeld. Das Program verschiebt die Steine dann automatisch. Wer die Spielregeln dieses Traditionsspiels noch nicht kennt, keine Sorge: Die Online-Hilfe hat nicht nur die Spielregeln, sondern auch etliche Tips parat. Checkers ist ideal als kleines Spielchen zwischendurch. Fünf Spielstärken vom Anfänger



bis zum Meister stehen zur Verfügung. Sie können nicht nur gegen den Rechner spielen, sondern im Zwei-Spieler-Modus auch gegen einen menschlichen Gegner antreten.



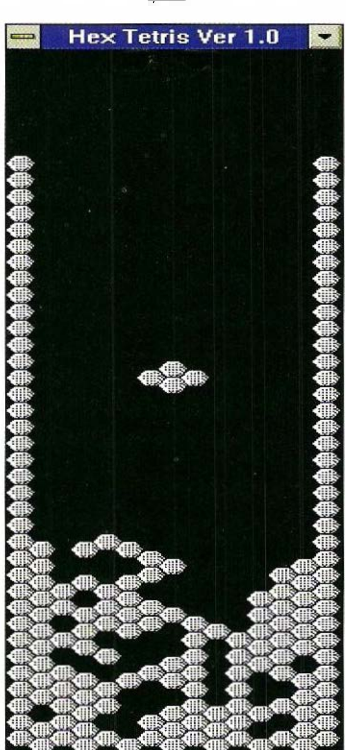
Checkers
Strategie

Windowstouglicher Rechner, Windows ab 3.0, Maus

Designer	Gregory Thatcher
Registrierung	keine, da Freeware
Muster von	Mad Data

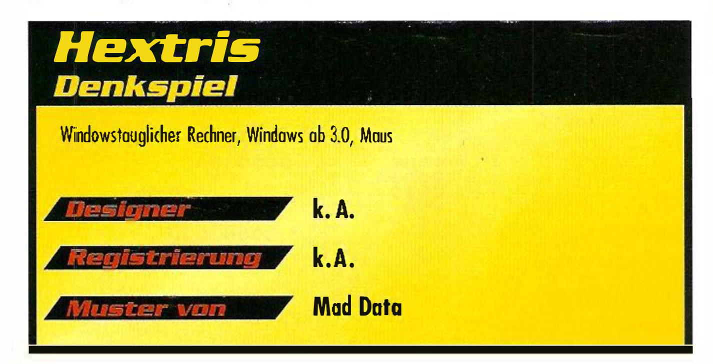
Hextris

Sechseckiges Tetris



Keine Spielesammlung ohne Tetris! Für das Shareware-Entertainment-Pack haben wir uns für Hextris entschieden. Bei diesem Tetris-Clone bestehen die Spielsteine aus sechseckigen Segmenten. Diese Form ist erstmal ziemlich gewöhnungsbedürftig. Vor allem beim "Reindrehen" der Steine in eine genau passende Lücke verschätzt man sich am Anfang fast immer. Die Steine werden zwar wie beim Original bei jeder Drehung um 90 Grad versetzt, jedoch immer um 30 Grad aus der Waagerechten und Senkrechten verschoben. Also statt 90, 180, 270 und

360 Grad lauten die Winkel bei Hextris 120, 210, 300 und 30 Grad. Bis man sich daran gewöhnt hat vergeht einige Zeit. Farblich bietet Hextris zwar nicht sehr viel, aber da Windows meistens sowieso nur mit 16 Farben arbeitet, macht das nicht viel aus. Die pfiffig abgewandelte Spielidee und die ruckelfrei in den Schacht fallenden Bienenwaben sind da für den Spielspaß viel wichtiger. Die Steuerung wurde ebenfalls gut gelöst. Mit den Cursortasten werden die Teile gedreht und mit der Leertaste dann versenkt. Fazit: Hextris setzt die Originalidee pfiffig um und verdient ein Plätzchen auf jeder Festplatte. Das Programm ist ideal als Laptop-Spiel geeignet, da es sparsam mit dem Festplattenplatz umgeht und komplett mit der Tastatur zu bedienen ist.


Hextris
Denkspiel

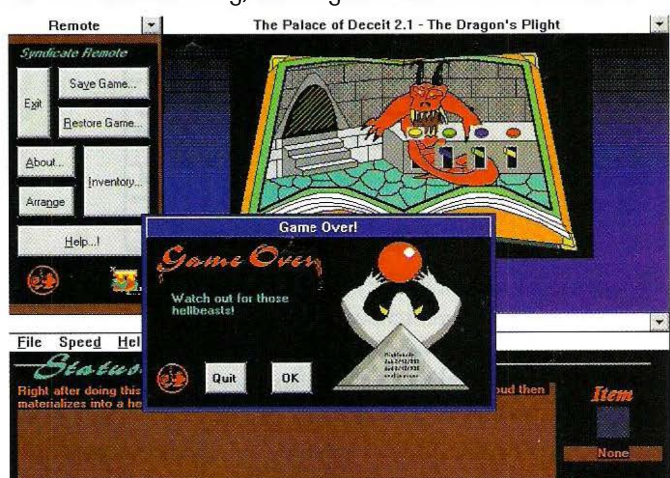
Windowstauglicher Rechner, Windows ab 3.0, Maus

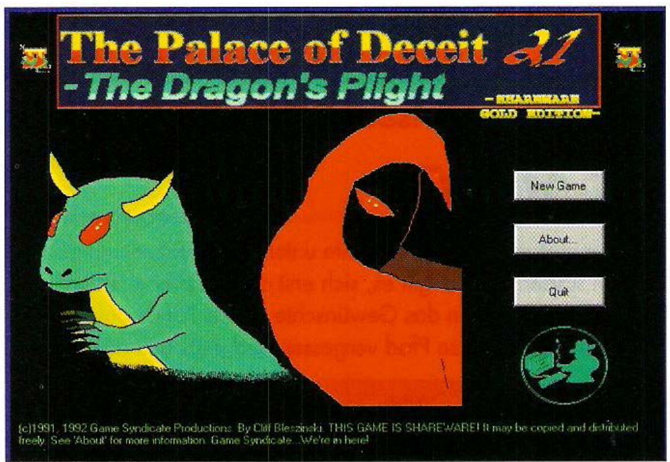
Designer	k. A.
Registrierung	k.A.
Muster von	Mad Data

The Dragons Plight

Das Rollenspiel für Windows

Nightshade, ein junger Drachen wird in den Verliesen des bösen Zauberers Garth gefangengehalten, der Drachen haßt und sie deshalb alle vernichten will. Aus Nightshade will er deshalb die geheime Fluchtstätte des Drachenvolkes herauspressen. Doch dem Drachen gelingt die Flucht aus dem modrigen Keller. Nun befindet er sich in einem Gang und Sie müssen ihm mit geschickten Mäuseklicks den Weg in die Freiheit ebnen. Viele knifflige Rätsel müssen dabei gelöst werden. Es gibt zwar für jedes Problem eine Lösung, aber bis man die gefunden hat, kann schon einige Zeit intensiven Grübelns vergehen. Doch zum Glück sind Sie dabei nicht ganz auf sich gestellt. Der Mauscursor hilft Ihnen bei der Drachenrettung, die Programmierer haben ihn nämlich





mit einer gewissen "Intelligenz" ausgestattet. Wenn sich der Cursor über einem Ausgang befindet, verwandelt er sich in einen "Exit"-Pfeil (so findet man auch unsichtbare Geheimgänge). Auch auf Gegenstände, die es wert sind aufgehoben zu werden, weist der Cursor Sie ebenfalls hin. Sobald der Cursor sich auf einem Gegenstand oder einem Wesen befindet, dem Sie etwas geben sollen, verwandelt er sich in eine Hand. Sie wissen dann Bescheid, daß es mal wieder an der Zeit ist in der "Inventory Box" zu kramen. Nun noch kurz zur Bedienung: Die Spieloberfläche ist gut gelungen, "The Dragon's Plight" wird komplett mit der Maus bedient. In der Statusbox wird die Geschichte vorangetrieben. Lesen Sie hier, wo Sie sich befinden was Sie sehen und wie Sie den nächsten Spielzug überleben. Kleine Kostprobe gefällig: "Sie sind in einer Zelle tief unter der Burg. Nur der dünne Klang tropfenden Wassers ist von oben herab zu hören. Seit einigen Tagen schon sind Sie in diesem finsteren Loch, wo Ratten und Mäuse Ihre einzige Nahrung bilden". Traurige Aussichten! Das eigentliche Spielfenster präsentiert sich als aufgeschlagenes Buch, jedes Szenario ist eine neue Seite in diesem alten Schinken. Auf der Wanderung durch die verschiednene Höhlen, Mienen und Gänge machen Sie Bekanntschaft mit den verschiedensten Wesen. Die meisten sind friedlich und lassen sich gern auf ein Schwätzchen ein. Wertvolle Tips und Hinweise lassen sich so erhalten. Manchmal wirft ein gegebener Rat zwar mehr Fragen auf als er löst, aber vergnüglich sind die Gespräche immer. Drollig ist beispielsweise der gelangweilte Hummer Xian, den Nightshade in der Speisekammer trifft. Der Bursche kann Nightshades Namen nie richtig aussprechen, da wird aus Nightshade dann Ninjablade! Fazit: The Dragon's Plight ist ein stimmungsvolles und spannendes Rollenspiel, wie man es unter Windows bisher nicht kannte. Eine gute Story mit witzigen Dialogen kombiniert mit einer genial einfachen Bedienung machen das Spiel zu einem Muß für jede Spiele-Sammlung.


The Dragons Plight
Rollenspiel

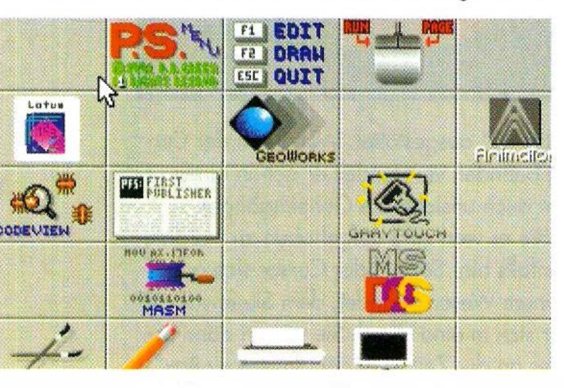
Windowstauglicher Rechner, Windows ab 3.0, Maus

Designer	Games Syndicate Produktions
Registrierung	20 $
Muster von	Mad Data

Diesmal möchte ich an dieser Stelle einige Programme vorstellen, die eigentlich jeder haben sollte. Sie sind unentbehrliche Helfer, an deren Eingreifen man sich sehr schnell gewöhnen wird - und die man bald nicht mehr missen möchte. Besondere Erwähnung verdient hierbei:

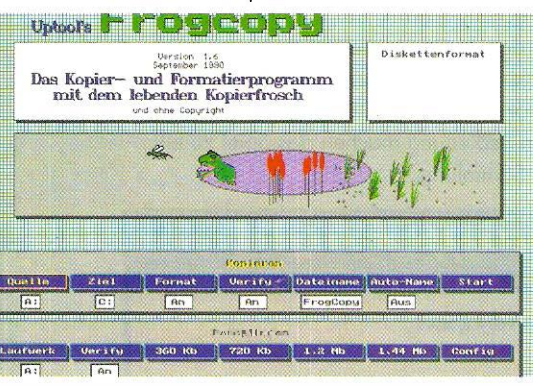
PS-MENÜ

Wer kennt das nicht: Man möchte unter DOS ein bestimmtes Programm starten - dabei gilt es, sich erst durch Unterverzeichnisse zu arbeiten, um dann das Gewünschte mittels Befehl aufzurufen. Natürlich hat man den Pfad vergessen und muß sich erst mehrmals mittels "Dir" orientieren. Mit PS-Menü hat das nun ein Ende. Es wird in die "Autoexec.bat" eingebunden, und erlaubt es uns dann, jedes gewünschte Programm mittels Knopfdruck zu starten. Natürlich stehen uns hierfür eine ganze Reihe von fertigen Buttons zur Verfügung. Wie der Pfad für den betreffenden Knopf anzulegen ist, wird auf verständliche Weise erklärt. Ebenso einfach ist es, seine eigenen Buttons zu gestalten. Sollte eine Seite nicht ausreichend sein, für die Unmengen von Programmen, die sich auf der Platte befinden, kann man zwischen drei Bildschirmen hin- und natürlich auch herschalten, womit auch der Programmsammler zurechtkommen sollte. Ebenfalls per Knopfdruck verschwindet PS-Menü und gibt die Aussicht auf das nackte DOS wieder frei. Im täglichen Umgang gibt sich PS-Menü so unkompliziert und zuverlässig, daß man ihm die etwas "grobe" Darstellung gerne verzeiht, zudem man hier durch geschicktes Gestalten seiner Buttons recht ansehliche Ergebnisse erzielen kann.



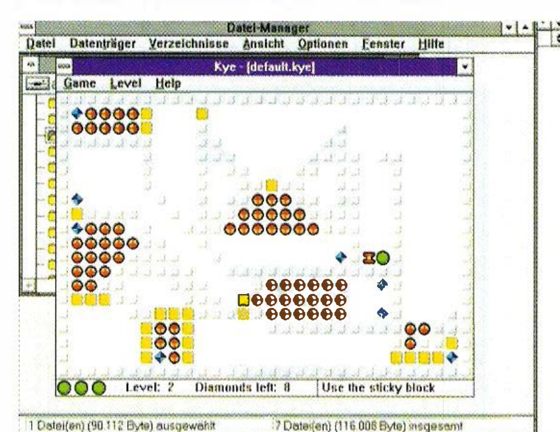
FROG-COPY

Über ein Kopierprogramm möchte ich eigentlich nicht viele Worte machen. Jeder der schon einmal versucht hat, mittels DOS Disketten zu kopieren sehnt sich danach. Frog-Copy bietet alles, was man von solch einem Programm erwartet. Mausgesteuert erleichtert und beschleunigt es das Kopieren von Disketten ungemein. Auch verschiedene Diskettenformate stellen kein Problem dar. Die Geschwindigkeit ist recht annehmbar und auch an Sonderfunktionen wurde gedacht. Das Programm beherrscht Überprüfen, Formatieren und Löschen von Datenträgern zufriedenstellend. Das dabei ständig ein Frosch, laut quakend durch das Bild springt ergibt zwar keinen Sinn, erklärt aber den merkwürdigen Namen und stört nicht weiter.



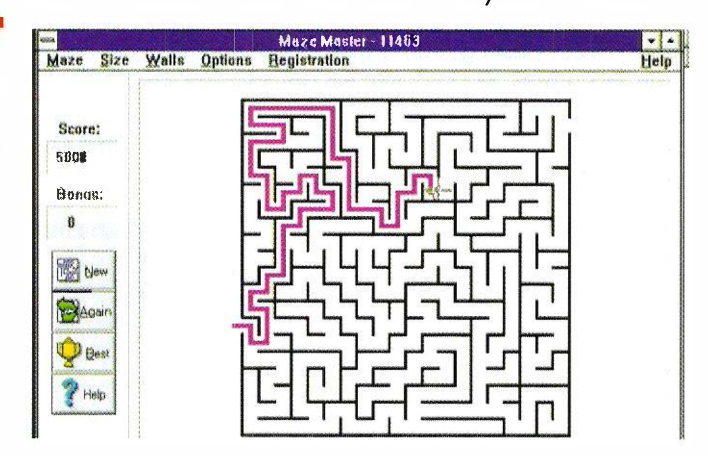
KYE

Windows User werden ja nicht gerade reichlich mit Spielen bedacht. Meist sind es dann noch ziemlich einfallslose Sachen. "KYE" ist anders! Es hat einen echten Suchtfaktor! Obwohl es stark an den Klassiker "Boulder Dash" erinnert, ist es durchaus ein eigenständiges Spiel. Man steuert einen Punkt (!) über den Bildschirm und versucht alle "Edelsteine" einzusammeln. Erschwert wird es durch Steine, die sich in Bewegung versetzen und ein Leben kosten können. Einige (recht seltsame) Gebilde beleben ebenso den Screen. Sie sind ziemlich unberechenbar und kosten bei Berührung ein weiteres Leben. Hat man, allen Widrigkeiten zum Trotz, die Edelsteine eingesammelt, winken ein neues Level und eine Highscoreliste. "KYE" mag auf den ersten Blick etwas merkwürdig aussehen, aber wehe man versucht ernsthaft ein Level zu meistern!



MAZE

Wer schon immer einmal wissen möchte, wie einer Maus im Versuchslabor zu Mute ist, sollte Windows starten und "Maze" spielen. Hier muß man einer Maus durch ein Labyrinth helfen. Je schneller, desto besser. Ist der Irrgarten in der Anfängerstufe noch sehr leicht zu durchschauen, wird es bei "Expert", oder gar "Monster" wirklich schwer. Da die Zeit gnadenlos verrinnt, braucht man schon sehr schnelle Reflexe um in die (abspeicherbare) Highscoreliste zu gelangen.

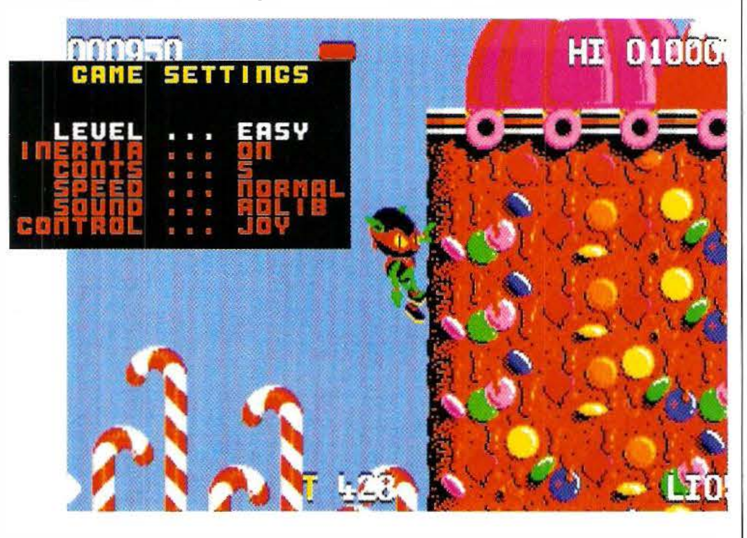


Muster von: CDV-Software ● Ettlinger Str. 5 ● 7500 Karlsruhe 1



Zool

In der Vollversion, die voraussichtlich Ende März erscheint, wird Zool, der kleine Comic-Ninja, durch insgesamt 21 Levels, die über sieben knallbunte Welten verstreut sind, flitzen. Die Coverdisk beinhaltet lediglich einen dieser Level.



Nachdem Sie Zool gestartet haben, gelangen Sie über die Space-Taste zum Optionsbildschirm. Dort können Sie das Spiel gemäß Ihrer Hardware konfigurieren:

- **Level:** Easy, normal oder hard
- **Inertia:** Trägheit an oder aus (wie sich Zool im Sprung verhält)
- **Conts:** Anzahl der Continues
- **Speed:** normal oder fast, je nach Prozessorleistung
- **Sound:** No Sound, Speaker, AdLib- oder Rolandkarte
- **Controls:**
  - Key: Cursortasten und Einfg.-Taste als Feuer
  - Joy: Joystick
  - New Keys: Definieren eigener Tastaturbelegung
  - New Joy: Joystick-Kalibirierung

Während des Spiels sind noch folgende Tastaturbefehle möglich:

- **P:** Pause-Modus
- **Q:** Verlassen des laufenden Spiels (nur im Pause-Modus)
- **F10:** Zurück zum DOS

FracPac-Demo

Und hier die Demoversion des in den News ausführlich vorgestellten revolutionären Pack-Utility. Sie ist noch auf den reinen Komprimieralgorithmus beschränkt und nimmt lediglich zwei Kommandozeilenoptionen entgegen.

Zur richtigen Benutzung:

- 1. Kopieren Sie FracPac einfach in das Verzeichnis, dessen Dateien Sie Archivieren wollen.
- 2. Tippen Sie "FRACPAC -PAC".
- 3. Die erzeugte Datei mit dem Suffix ".fra" können Sie mit dem Befehl "FRACPAC -UNPAC" wieder dekomprimieren.

Die PC Games Coverdisk 4/93

So geht`s...

Die Demoversion des Jump´n Runs Zool von Gremlin liegt in gepackter, komprimierter Form auf der Coverdiskette vor. Um Zool Leben einzuhauchen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:
   b: (+ Entertaste)
   oder **a: (+ Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit:
   install quelle: ziel: (+ Entertaste)
   dabei müssen Sie für quelle den Namen Ihres 3,5" Laufwerkes eingeben (a: oder b:) und für ziel die Bezeichnung Ihrer Festplatte eingeben, also entweder **c:, d:, e:** usw., z.B.: **install a: c:**
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis Zooldemo auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien in diesem Verzeichnis. Um Zool zu starten, wechseln Sie nach dem Installationsvorgang in das Verzeichnis Zooldemo mit dem Befehl: **c: (+ Entertaste)**
   cd zooldemo (+ Entertaste)
5. Nun starten Sie das Programm mit:
   zool (+ Entertaste)

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 4/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________________

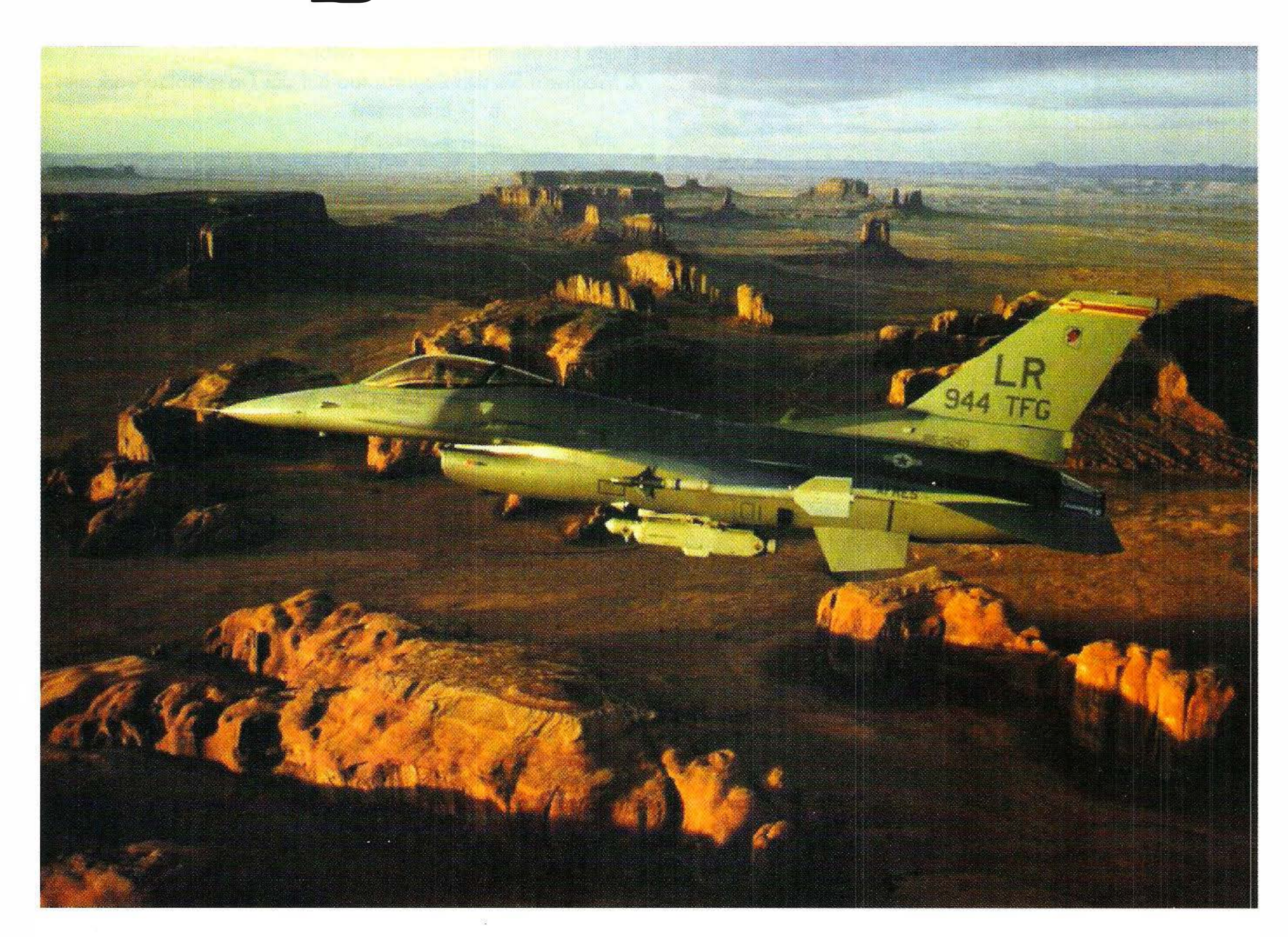
Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Wohnort: ____________________

Fehlerbeschreibung: ____________________

____

Simulation für Fortgeschrittene Teil 1



Fast täglich kommen neue Simulationen auf den Markt. Ob zu Wasser, zu Land oder in der Luft. Immer komplexer werden die Spiele. Immer realistischer wird die virtuelle Welt der Rechner. Intelligente Gegner, umfangreiche Strategien und ausgeklügelte Taktiken beherrschen das Spiel.

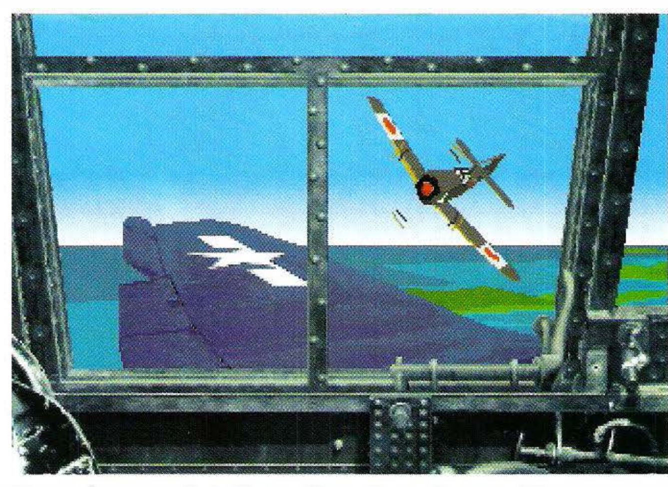
Von Wilfred Lindo ■

Konnte man sich in den Anfängen der Computerspiele einfach in den Spielspaß stürzen, so müssen Sie sich heute gründlich mit der Materie beschäftigen. Ohne intensives Studieren der Handbücher und viel Übung, sind die meisten umfangreichen Simulationen nicht mehr zu bewältigen. Erst nach den ersten Trainingsrunden kann dann der erste Schuß abgefeuert und die erste Mission erfolgreich bestanden werden.
Doch reicht das wirklich schon aus? Brauchen Sie nicht mehr als nur ein wenig Training? Daher werden wir Ihnen in den nächsten Ausgaben einige interessante Tips, Anregungen und Möglichkeiten präsentieren, die Ihnen den Umgang mit komplexen Simulationen erleichtern. Wir geben Ihnen Taktiken vor, die Sie in bestimmten Situationen in Ihrem Hubschrauber oder Doppeldecker anwenden können. Dabei reicht das Spektrum von der historischen Simulation bis zu den absoluten High End-Games.

Warum eigentlich Taktik?

Schaut man in einem Lexikon unter dem Begriff Taktik nach, so finden wir als Erklärung, die geschickte Gefechtsführung und das optimale Ausnutzen aller Möglichkeiten. Wenn man heute High-Tech-Spiele betrachtet, so haben es die Programmierer geschafft, den Computergegner nicht nur einfache und wiederkehrende Manöver ausführen zu lassen, sondern es scheint so als ob der Computer auf bestimmte Aktionen entsprechend reagiert. Es reicht schon lange nicht mehr aus, nur einfache Ausweichmanöver auszuführen, um den Gegner abzuschütteln. Meist müssen Sie all


Formationsflüge erfordern einiges an Übung.


Nur ein waghalsiges Manöver kann Sie retten.

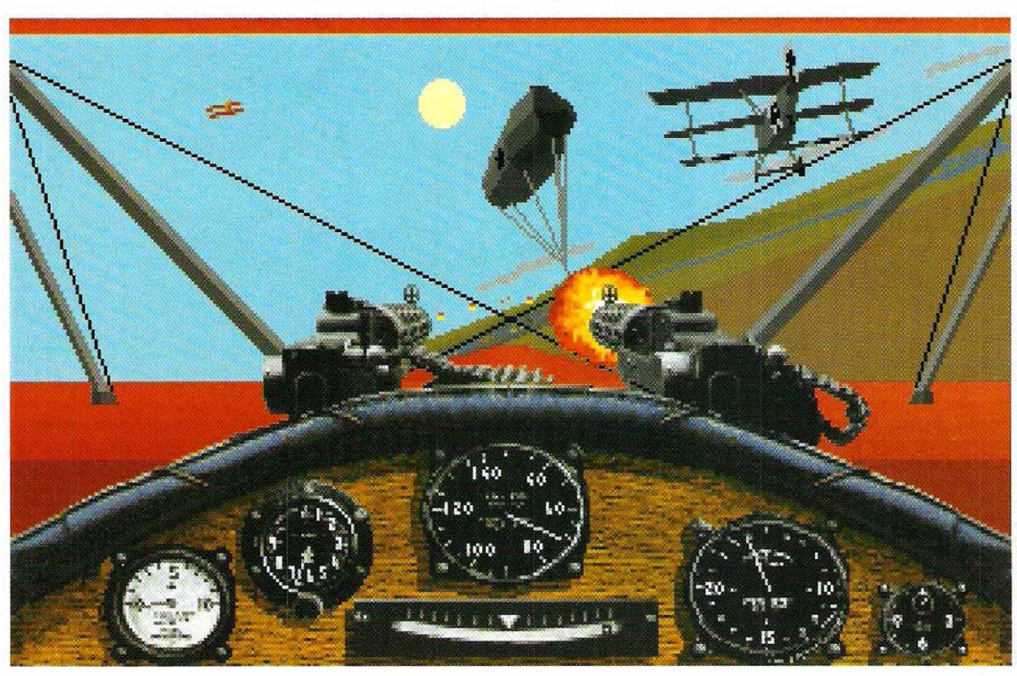
Ihr Können und Geschick einsetzen, um eine reelle Chance zu haben. Das gesamte Spielgeschehen ist dabei in einem komplexen Szenario eingebettet. Ihre Aktivitäten haben Einfluß auf ganze Computerwelten.
Ähnlich wie bei einem Schachspiel stehen dem Rechner unterschiedliche Lösungen zur Verfügung, woraus er den idealen Zug auswählen kann. Bei vielen Spielen kann die Fähigkeit des Gegners bereits eingestellt werden, damit Sie anfänglich auch eine Chance gegen Ihren Computergegner haben. Jeder passionierte Simulationsfan will aber nach einigen Tagen der Übung das Geschehen so realistisch wie möglich erleben. Also werden Sie den höchsten Grad an Schwierigkeit wählen. Geraten Sie dann in einen Hinterhalt oder werden mit mehreren Gegnern gleichzeitig konfrontiert, dann reicht es nicht mehr aus, nur auf sein Glück zu vertrauen. Sie brauchen je nach Situation die richtige Vorgehensweise, die richtige Taktik.

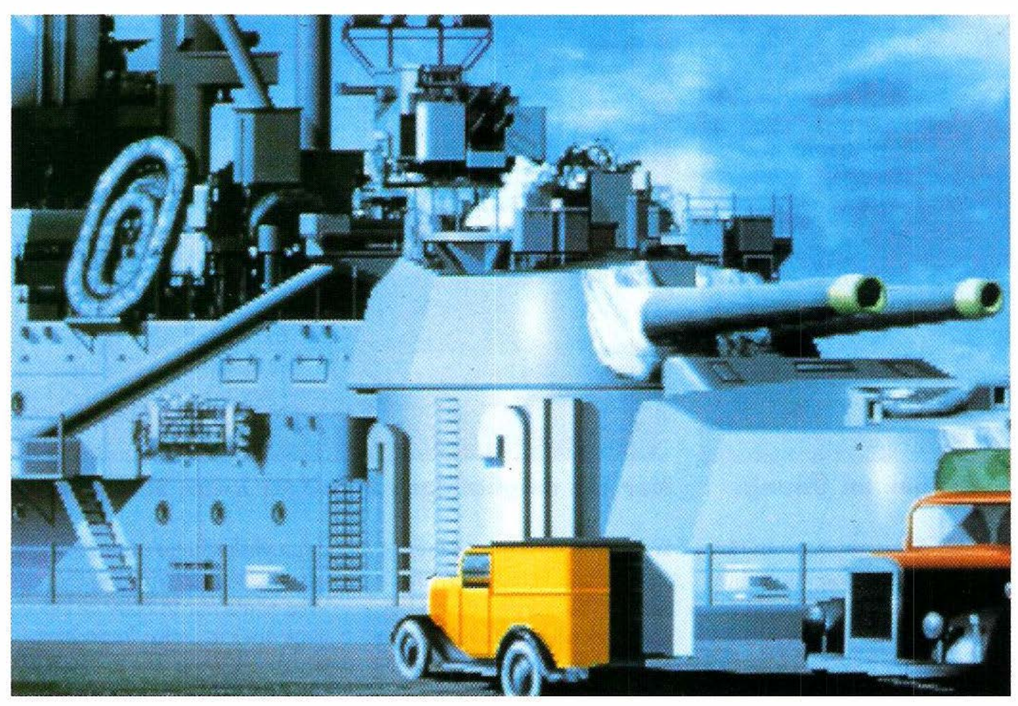
Was wird die Zukunft bringen?

Der Gipfel aller Simulationen ist die naturgetreue Wiedergabe der Wirklichkeit auf einem Rechner. Also ist es das angestrebte Ziel, dem Computer menschliche Züge in seinen Reaktionen zu geben und die Umwelt 1:1 abzubilden. Schon seit geraumer Zeit versuchen Wissenschaftler, lernfähige Systeme zu entwickeln, die aus Erfahrungen und Fehlern lernen.
Klar ist, daß erste Erfolge bei kommerziellen Anwendungen auch in die Unterhaltung einfließen werden. Machen wir uns darauf gefaßt, daß in einigen Jahren der computergesteuerte Gegner nicht mehr von einem Menschen zu unterscheiden ist.
Ein weiterer Bereich der zunehmend an Bedeutung gewinnen wird, ist das Verknüpfen vieler Spieler mittels Netzwerken und Mailboxen. Was heute noch in der Versenkung schlummert und einem großen Anwenderkreis verborgen bleibt, wird vielleicht in einigen Jahren eine Akzeptanz auf breiter Basis erfahren. Große Szenerien mit vielen Spielpartnern und ausgeklügelten Welten gehören dann vielleicht zu unserem täglichen Unterhaltungsangebot. Was heute nur in Science Fictions oder in ersten Experimenten zu finden ist, kann schon in wenigen Jahren Wirklichkeit sein: Cyberspace. Das neue Zauberwort der elektronischen Zukunft. Es verspricht eine vom Computer erzeugte Kunstwelt, in die wir mit Cyberbrille und Datenhandschuh einsteigen. Warum also nicht in eine interaktive Simulation oder in ein Rollenspiel.

Die richtige Ausstattung

Bevor wir jedoch in die einzelnen Arten der Simulationen einsteigen, wollen wir uns zunächst mit dem dafür notwendigen Umfeld beschäftigen. Neben der leistungsstarken Rechnerausstattung und ausreichend Zeit, ist Ihre Ausstattung mit dem richtigen Steuergerät ganz entscheidend für den Spielspaß.
Ohne einen Joystick kommt bei den meisten Spielen keine rechte Stimmung auf. Zwar kann jedes Game über die Tastatur gesteuert werden, aber vernünftige Ergebnisse bei Simulationen sind sicherlich nicht zu erwarten. Neben der Anschaffung des Joysticks ist natürlich der Erwerb einer entsprechenden Erweiterungskarte nötig. Diese ist aber bereits für wenig Geld erhältlich. Beim Kauf des Joysticks sollten Sie auf einen korrekten Stand, eine gute Verarbeitung und eine optimale Ergonomie achten. So können Sie sicher sein, daß auch nach ei-





nem harten Gefecht Ihre Hände und der Joystick das Vergnügen problemlos überstehen. Wer viele unterschiedliche Arten von Spielen sein Eigen nennt und sich bei seinen Vorlieben nicht unbedingt festlegen will, kommt mit einem Universal-Joystick aus, der sowohl bei Simulationen als auch bei Adventures gleichermaßen gute Ergebnisse liefert.

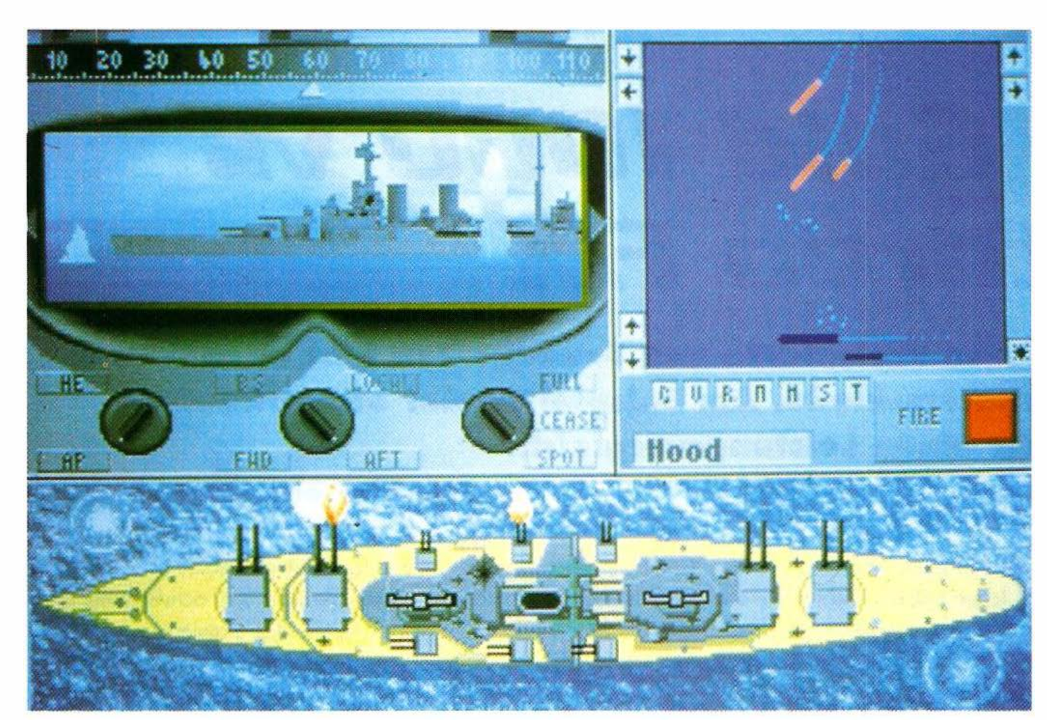
Der zweite Joystick

Wer sich auf Simulationen spezialisiert hat, sollte, um wirklich alle Register zu ziehen, unbedingt auf spezielle Steuergeräte zurückgreifen. Diese verfügen über besondere Funktionen und weisen eine Ergonomie auf, die beispielsweise auf das Fliegen eines Jets ausgelegt ist.
Der erste Schritt in diese Richtung ist die Anschaffung eines zweiten Joysticks. Wer einen Hubschrauber oder ein Flugzeug exakt steuern will, sollte diese Investition unbedingt ins Auge fassen. So betätigen Sie beispielsweise Höhen- und Seitenruder mit einem und den Geschwindigkeitsregler mit dem anderen Joystick. Dabei ist natürlich die Belegung der einzelnen Funktionen von Spiel zu Spiel verschieden. Die meisten spielbegeisterten Computerbesitzer haben meist auch eine Soundkarte im Einsatz. Doch werden nur bei den wenigsten Karten beide Joystick-Anschlüsse herausgeführt. Sie kaufen sich einen handelsüblichen Adapter oder, mit ein wenig Geschick, bauen Sie sich ein spezielles Kabel zusammen. Wer sich den Umgang mit Lötkolben zutraut, kann so ohne großen Aufwand einen zweiten Joystick anschließen.

Steuerung für den Profi

Wer noch einen Schritt weitergehen will, sollte sich für Steuergeräte interessieren, die ausschließlich zur Steuerung einer bestimmten Art von Spielen geeignet sind. Dabei finden Sie einige interessante Ausprägungen auf diesem Gebiet. Da der Markt für Joysticks und Steuergeräte bereits unüberschaubar ist, können wir hier nur auf die einzelnen Gattungen eingehen. Der Fan von Flugsimulationen wird heute auf dem Markt mit Abstand am besten bedient. Viele Firmen bieten spezielle Flugsteuerungen, sogenannte Flightsticks, an. Diese speziellen Joysticks haben meist direkt am Stick zwei Feuertasten, mit denen Sie in Sekundenschnelle einen Schuß abfeuern oder unterschiedliche Cockpit-Sichten schalten können. Daneben befindet sich am Joystick noch ein Gashebel, mit dem Sie die Geschwindigkeit stufenlos einstellen können. Dadurch entfällt das lästige Einstellen der Geschwindigkeit per Tastatur.
Beim Kauf sollten Sie unbedingt auf die Möglichkeiten der Trimmung des Joysticks achten, damit Sie auch noch nachträglich den Stick zentrieren können.
Die Firma Thrustmaster geht noch einen Schritt weiter. Sie bieten ein komplettes System zur Steuerung von Fliegern an, die einer realistischen Steuereinheit eines Flugzeuges in nichts nachsteht. Das System besteht aus dem Flight Control System und dem Weapons Control System. Das Flight Control System ist einer Einhandsteuerung eines Jets nachempfunden. Neben den normalen Funktionen eines Joysticks verfügt das System noch über eine Vielzahl von Knöpfen. Je nach Programm schalten Sie damit die Radaranlage auf, feuern Ihre Bewaffnung ab und steuern die Außensicht.
Das Waffenkontrollsystem wird direkt an den Tastaturport angeschlossen. Sie wählen damit die verschiedenen Waffen aus oder betätigen die Luftbremsen. Je nach Spiel sind die vielen Funktionstasten unterschiedlich belegt. Mit beiden Steuereinheiten von Thrustmaster sind Sie optimal für den Lufteinsatz gerüstet.



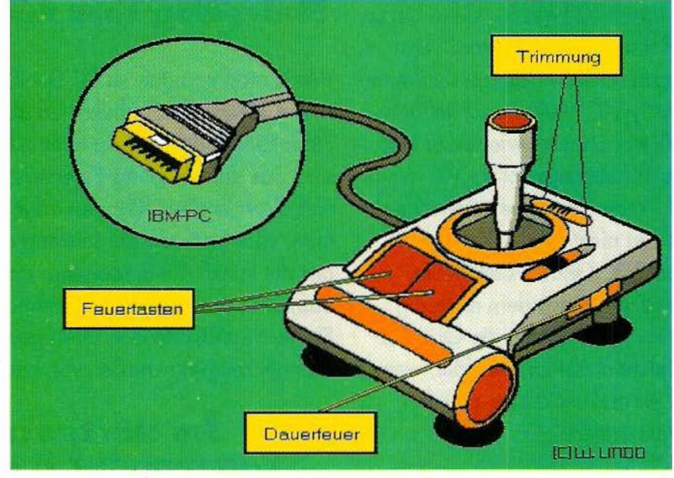


Flight Yokes für die Cessna

Wenn Sie sich eher für das realistische Fliegen eines Jumbos oder eines einmotorigen Privatfliegers interessieren und auf ein wildes Kampfgetümmel in der Luft verzichten können, dann sollten Sie die Anschaffung eines Yokes erwögen. Dieses Fluggerät ist eine Nachbildung eines Steuerknüppels, den man aus dem Cockpit einer Cessna kennt. Mit dem Flugsimulator 4.0 von Microsoft werden Sie feststellen, daß nur noch das wirkliche Fliegen schöner ist. Für die Steuerung eines Jets im Gefecht oder für den Kunstflug ist das Steuern per Yoke eher ungeeignet. Dafür ist er bei einer Autorenn-Simulation wirklich gut einzusetzen. Die meisten Geräte werden mittels Klemmen an einem Tisch fixiert und dann können Sie mit voller Kraft in die Kurven gehen und Ihren Wagen auf der Rennstrecke testen.

Pedale, die die Welt bedeuten

Wessen Geldbeutel immer noch nicht leer ist, sollte sich zur Komplettierung seiner Simulationsausstattung nach einem Pedalsystem umsehen. Über die zwei Fußpedale steuern Sie dann das Seitenruder Ihres Fliegers oder bedienen den Heckrotor Ihres Hubschraubers. Wer einmal den Comanche von Novalogic mit einem Pedalsystem geflogen ist, wird darauf nie wieder verzichten wollen. Nur so können Sie mit hoher Geschwindigkeit den Helikopter auch durch die engste Schlucht fliegen.
Wie schon bei dem Yoke, kann mit den Pedalen auch eine Autosimulation aufgewertet werden. Sie bedienen Gas und Bremse mit ihren Füßen und werden schnell vergessen, daß Sie in Ihrem Arbeitszimmer sitzen. Die Kombination aus Yoke und Pedalsystem stellt bei dieser Art von Simulationen die ultimative Ausstattung dar.



Was sonst noch dazu gehört?

Neben den unterschiedlichen Steuereinheiten, ist der Einsatz einer Maus recht sinnvoll. Gerade bei den High-Tech Simulationen müssen Sie sich mit Hilfe einer Maus oftmals durch unzählige Menüs hangeln, um alle Funktionen nach Ihren Bedürfnissen einzustellen. Wer gerne mit einem anderen Simulationsfan gemeinsam Einsätze fliegen oder im Duellmodus seine Kräfte messen will, sollte sich ein Modem oder ein spezielles Nullmodemkabel zulegen. Dabei sollten Sie darauf achten, daß Ihr Rechner auch über eine zweite serielle Schnittstelle verfügt, da ein Anschluß meist von der Maus belegt ist. Dann steht dem gemeinsamen Spaß nichts im Wege. Nun brauchen Sie nur noch das Spiel starten, die Joysticks kalibrieren und ab geht es in die Welt der Simulationen.
Freuen Sie sich auf die nächste Ausgabe. Dann stellen wir Ihnen einige historische Flugsimulationen vor und geben interessante Ratschläge für Ihre nächsten Gefechte am Himmel. Wir führen Sie in die Besonderheiten der Doppeldecker ein und stellen die wichtigsten Flugfiguren vor. Bis dahin Hals- und Beinbruch!



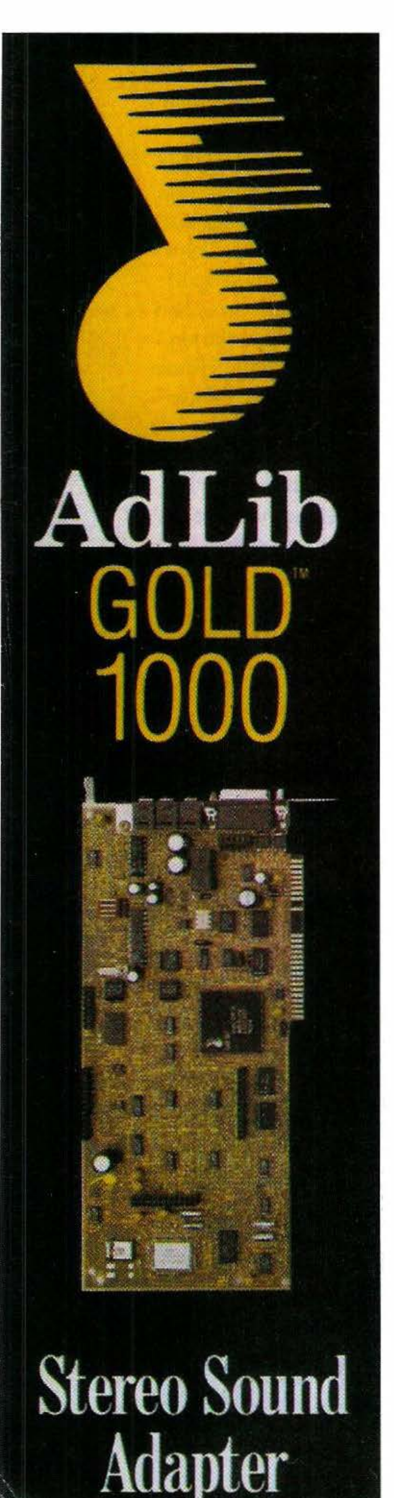
„Incoming Missiles" erfordern besonderes Geschick.

Soundkartentest

AdLib Gold 1000 vs ATI Stereo F/X

Gerade in der mittleren Preisklasse von Soundkarten gibt es teilweise gewaltige Qualitätsunterschiede. Am Beispiel zweier oft verkaufter Karten versuchen wir einen Leistungsvergleich.

von Thomas Borovskis



Wer sich eine Soundkarte zulegen möchte, steht heute oft vor einem wahren Chaos aus Informationen und Empfehlungen: Der Verkäufer aus dem Fachgeschäft empfiehlt Ihnen das Nobelprodukt vom Fabrikat X zu 1100 Mark, "denn bei so etwas soll man ja nicht sparen!" Ein guter Freund schwört dagegen auf eine Karte vom Typ Y, "weil die schließlich jeder hat", ein anderer wiederum legt Ihnen das Sonderangebot zu 120 Mark ans Herz, "denn so große Unterschiede können da ja nicht sein!". Was nun, lieber Leser? PC Games stellt heute zwei Soundkarten aus dem mittleren Preisfeld vor, damit Ihnen die Orientierung vielleicht etwas leichter fällt, wenn Sie selbst einmal vor dieser Entscheidung stehen sollten.

AdLib Gold 1000 und ATI Stereo F/X - Karten für welche Anwendergruppe?

Prinzipiell muß gesagt werden, daß sowohl die AdLib Gold als auch die Stereo F/X keine Soundkarten für das Profifeld sind. Wer mit seinem PC gerne komponieren möchte und die Möglichkeiten des Midi-Standards voll ausnutzen will, sollte sich eher die Anschaffung einer der exklusiveren Karten von Roland oder Turtle Beach überlegen. Denn - salopp gesagt - sind die Midi-Fähigkeiten der vorgestellten Karten unter aller Kanone. Besser steht es da auch nicht um die vielgeprießene Soundblaster pro, bei der die Instrumentenzuordnug im Midi-Modus ähnlich haarsträubend geschieht, wie bei den vorliegenden Testkandidaten. Ein einfacher Test, mit dem Sie sich im Computergeschäft selbst von den Midi-Fähigkeiten eines Soundboards überzeugen können: Lassen Sie sich vom Fachverkäufer eine der bei Windows 3.1 mitgelieferten Midi-Dateien vorspielen. Nur wenn sich die Instrumente auch wie wirkliche Musikinstrumente anhören, haben Sie ein Karte mit guten Midi-Fähigkeiten vor sich.

Sampling und Frequenzmodulation

Wenn man von der, im PC-Spiele-Alltag nur sehr selten benutzten Midi-Option der Soundkarten absieht, bleiben noch zwei weitere Fähigkeiten, anhand derer eine Karte zu bewerten ist: Zum einen sind das die Sampling-Eigenschaften, die bei der Wiedergabe von digitalisierten Klängen oder auch Sprache zum tragen kommen, zum anderen die Leistung des integrierten FM-Synthesizers, der die künstliche Erzeugung von Klängen übernimmt. Beides, Sampling und die FM-Synthese, stellen das Standbein einer guten Spiele-Soundkarte dar, denn gerade diese beiden Arten der Klangerzeugung werden von heutigen Spielen extensiv genutzt.

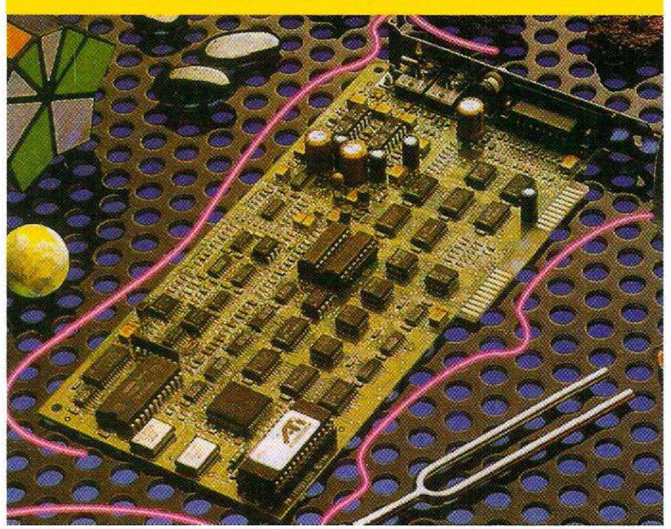
Im Hörtest: Dune, Wing Commander 2 und Larry 1 VGA

Für unseren subjektiven Hörtest entschieden wir uns für eine Kombination aus einem 386/33 MHz und einer Stereo-Heimanlage (2 x 400 Watt). Die starken Unterschiede in der Klangqualität beider Karten sind auch ohne elektronisches Meßgerät leicht zu erkennen: Die AdLib Gold 1000 überzeugte uns bei allen getesteten Spielen durch ihren sehr natürlichen, voluminösen Klang, während die Stereo F/X im direkten Vergleich stets etwas flacher und künstlicher wirkte. Als überaus störend erwies sich außerdem das sehr starke Eigenrauschen der Stereo F/X, das bei Festplattenzugriffen des Rechners durch interne Stromschwankungen zu kleinen Quietsch- und Knisterkonzerten ausarten kann.

Sampling

Auch beim Sampling (Aufnahme und Wiedergabe von digitalisierten Klängen) hat die AdLib Gold 1000 die Nase weit vorne. Schon ein Blick auf die technischen Daten offenbart die Qualitätsunterschiede: Die AdLib-Karte kann bei einer Frequenz von 44 KHz (entspricht der Abtastrate einer CD) immer noch mit Stereoklängen aufwarten, während die Stereo F/X für echtes Stereo ihre Frequenz auf 22 KHz herunterfahren muß. Entscheidenden Einfluß auf die Klangqualität beim Sampling hat außerdem die Bit-

ATI Stereo F/X



breite der Samples: 44 kHz bei 16 Bit Breite bedeutet im allgemeinen CD-Qualtität. Gerade mal 8 Bit hat hier die Stereo F/X anzubieten, während die AdLib Gold durch ein spezielles, komprimiertes 12 Bit-Verfahren an die Klangqualität eines CD-Players herankommen will (Zum Vergleich: Der Soundblaster pro verfügt ebenfalls nur über 22 KHz stereo bei 8 Bit Breite).

Software und Dokumentation

Was sich bei den Karten gezeigt hat, setzt sich auch in den Packungsbeilagen fort: Die AdLib Gold verfügt neben zahlreichen Einstell-Utilities, Testprogrammen und Treibern auch über ein integriertes Mischpult, das über ein TSR-Programm von der Tastatur aus angesprochen werden kann. Das Utility "Mixer" erlaubt Ihnen, sowohl Lautstärke, Treble, Bass und Balance des Ausgabekanals, als auch die Lautstärken aller möglichen Eingabekanäle (Mic, Telefon, Stereo usw.) auf den Prozentpunkt genau festzulegen. Enthalten sind außerdem Treiber für Windows 3.1 sowie das Sequenzerprogramm StudioSonic 8 - mit einer relativ mageren Dokumentation allerdings. Ansonsten läßt das beigelegte Handbuch - außer daß es in Englisch verfaßt ist - kaum Wünsche offen.

Über die Firmensoftware der Stereo F/X gibt es nicht viel zu berichten. Das integrierte Mischpult fehlt ihr völlig - als Lautstärkeregler funktioniert hier ein schlichter Drehknopf auf der Kartenrückseite. Jeder Computerbesitzer, der seinen Tower-PC unter dem Schreibtisch stehen hat, weiß was für eine Kriecherei und Fummelei so mit einer kleinen Veränderung der Lautstärke verbunden ist.

Die PC Games Wertung

Merkmal	AdLib Gold 1000	ATI Stereo F/X
Midi-Klang	mangelhaft	ungenügend
Sampling	sehr gut	ausreichend
F/M Synthese	sehr gut	befriedigend
Ausstattung	sehr gut	ausreichend
Software	gut	befriedigend
Dokumentation	befriedigend	ausreichend

Technische Daten im Vergleich

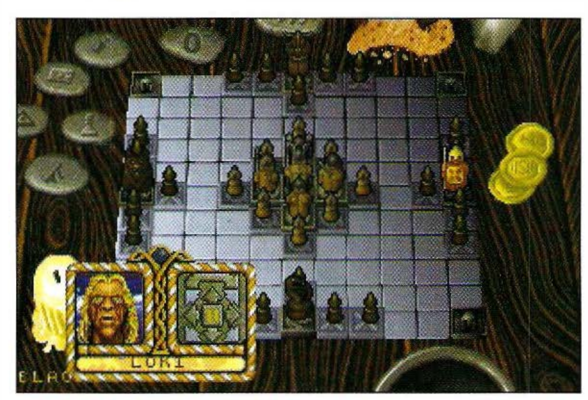
	AdLib Gold 1000	Stereo F/X
Hersteller	AdLib	ATI Technologies
Preis	ca. 500 Mark	ca. 300 Mark
Anschlüsse		
Joystick	●	●
Mikrophon	●	●
Line In	●	-
CD-ROM	-	-
Midi	über Adapterkabel	mit zusätzlicher Midi-Anschlußbox
Ausstattung		
Stereo	●	●
Manueller Lautstärkeregler	-	●
Anzahl der Stimmen	22	11
Sampling-Qualität	12 Bit PCM	8 Bit
Sampling-Rate	44 KHz Stereo	44 KHz Mono 22 KHz Stereo
Lieferumfang		
Dokumentation	engl. Handbuch	engl. Handbuch
Software	Fünf 720 KB Disketten Treiber Utilities Windows3.1-Treiber StudioSonic8	Vier 360 KB Disketten Treiber Utilities Windows3.1-Treiber



Hier präsentiert sich Ihnen eine Service-Doppelseite, die auch inhaltlich zwei Seiten hat. Zum einen finden Sie hier die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Zum anderen sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenre unterteilt aufgeführt, die ebenso monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Das königliche Spiel der Wikinger weiß nicht nur durch die technische Realisierung zu überzeugen.

- **Reach for the Skies**
  Gutes Spielkonzept und sehr einsteigerfreundlich!
- **Ragnarok**
  Die Renaissance des Brettspiels
- **Air Warrior**
  Der Einstieg in den DFÜ-Luftkampf
- **Spaceward HO!**
  Der Windows-Strategiespaß
- **Eric the Unready**
  Die ritterliche Lachnummer

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Dynablaster	75%
The Legend of Myra	74%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

Jump ´n Run

Spiel	Wertung
Elf	74%
Trolls	72%
Cave Man Ninja	68%
Risky Woods	68%
Wizkid	68%

Adventure

Spiel	Wertung
Alone in the Dark	92%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King´s Quest 6	86%
Inca	85%
KGB	79%

Textadventure

Spiel	Wertung
Spellcasting 301: Springbreak	84%
Eric the Unready	78%
Hexuma	65%

Denkspiel

Spiel	Wertung
The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon	83%
Push Over	81%
HK Mahjong pro	81%

Strategie

Spiel	Wertung
History Line 1914-1918	88%
Battlechess 4000	84%
Ragnarok	83%
Mega Lo Mania	81%
Laser Squad	80%

Simulation

Spiel	Wertung
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%
Car & Driver	87%
Reach for the Skies	85%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	93%
BAT II	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen	88%
The Summoning	82%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
David Leadbetters Golf	82%
TV Sports Boxing	81%
Summer Challenge	78%

Wirtschaftsimulation

Spiel	Wertung
1869	74%
Dynatech	70%
Elysium	63%
Multi Pl. Soccer Man.	26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1 (1) **Comanche**
Nova Logic/2.Monat

2 (2) **Indiana Jones IV**
Lucas Arts/9.Monat

3 (3) **History Line 1914-18**
Blue Byte/3.Monat

4 (8) **Monkey Island II**
Lucas Arts/14.Monat

5 (14) **F15 Strike Eagle III**
Microprose/14.Monat

6 (6) **Der Patrizier**
Ascon/7.Monat

7 (4) **Lost Files of Sh. Holmes**
Electronic Arts/1.Monat

8 (-) **Populous II**
Electronic Arts/1.Monat

9 (5) **Links 386 Pro**
US Gold/5.Monat

10 (-) **Ultima Underworld II**
Origin, Electronic Arts/1.Monat



Als Softwarehaus des Monats gilt Electronic Arts mit drei vertretenen Titeln.

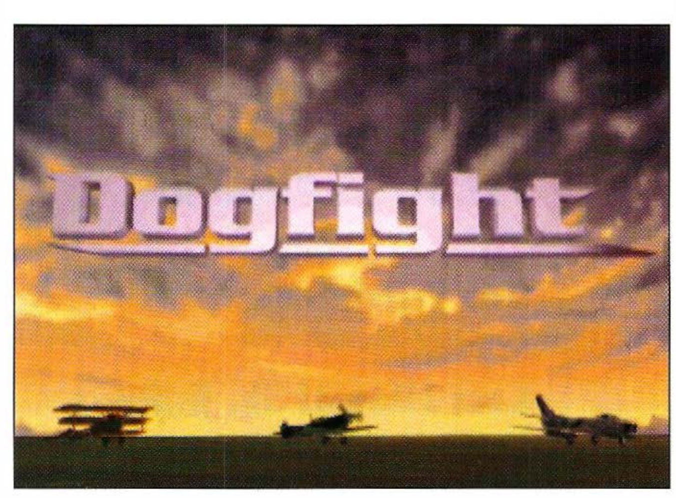
Inserentenverzeichnis
PC Games 4/93

Dogfight

Duell der Lüfte

Microprose, als einer der führenden Hersteller von Flugsimulationen, wartet mit einer neuen Herausforderung für alle Überflieger auf. Was diese zum Inhalt hat, läßt sich unschwer aus dem Titel ersehen.





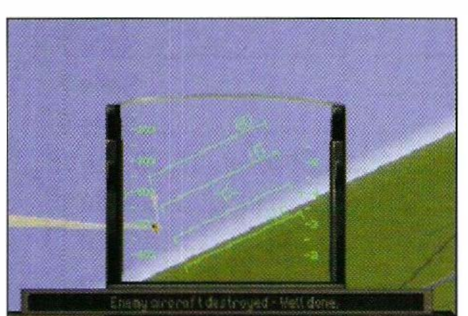
Womit auch schon die Besonderheit an Dogfight festzustellen ist. Es legt sein Hauptaugenmerk eben nicht auf das Durchleben einer Pilotenkarriere inmitten eines fiktiven Krisenfalles, vielmehr soll Atmosphäre und Geist von 80 Jahren militärischer Luftfahrt vermittelt werden. Das heißt im Klartext, mit der Möglichkeit, sich mit zwölf Vertretern aus den verschiedensten Entwicklungsstadien der Fliegerei in die Lüfte erheben zu können, präsentiert Microprose einen kurzen Abriß der Geschichte des Kampfflugzeuges, den Sie live im Schleudersitz miterleben können.

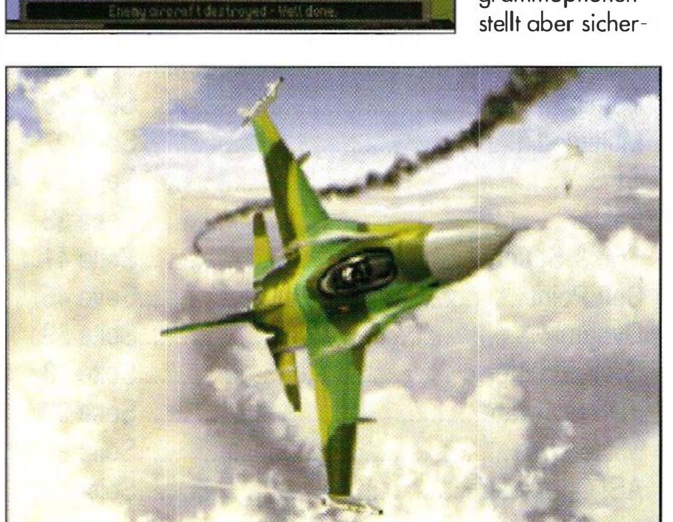


Death or Glory

Zweiter Schwerpunkt dieser Simulation ist der Kampf um "Death or Glory", der Dogfight. Es macht ja auch wenig Spaß, einfach nur so durch die Wolken zu schippern. So können Sie in sechs Szenarien vergangener Luftschlachten den Himmel erklimmen und sich Ihrem Gegner stellen. Wer es doch nicht so ganz ohne Befehle im Rücken mag, für den sind in den jeweiligen Zeitepochen doch noch drei Missionen übrig geblieben. Das Highlight in den Programmoptionen stellt aber sicherlich der Button "What if?" dar. Was wäre wenn, ein Trippledecker wie die Fokker Dr1 auf eine F-16A Falcon treffen würde, oder es eine Messerschmitt ME109E mit einer MIG23 aufnehmen würde. Solche Fragen könnten ganz schnell beantwortet werden, betrachtet man die technischen Entwicklungsstadien dieser Vehikel. Die Antwort aber könnte auch ein Sieg des fliegerischen Könnens und taktischen Vorgehens sein. Es liegt ganz an Ihrem fliegerischen Können.







Head to Head

Technisch präsentiert sich die Vorabversion Dogfights recht überzeugend. Schnelle, vielfache Polygone kennzeichnen die einzelnen Flugzeuge so, daß sie auch aus einiger Entfernung als die jeweiligen Typen zu erkennen sind. Die sechs Szenarien spielen in den unterschiedlichsten Ecken der Erde, somit wechselt natürlich auch das Gesicht der Landschaften. Sei es, daß Sie über die Falklands, die Gohlan Höhen oder das Frankreich des I. Weltkriegs fegen. Als besonders interessant dürfte sich die Modem- und Netzwerkoption herausstellen. Kommt doch dem Begriff Dogfight erst mit einem menschlichen Gegenüber seine wahre Bedeutung bei.

Wir dürfen uns also erneut auf eine interessante Begegnung mit Microprose über den Wolken freuen, immerhin erhält man mit diesem Programm die Möglichkeit, gleich mit zwölf unterschiedlichen Fliegern abzuheben. Erscheinen wird Dogfight vorraussichtlich noch im Laufe dieses Monats.

Christian Müller ■

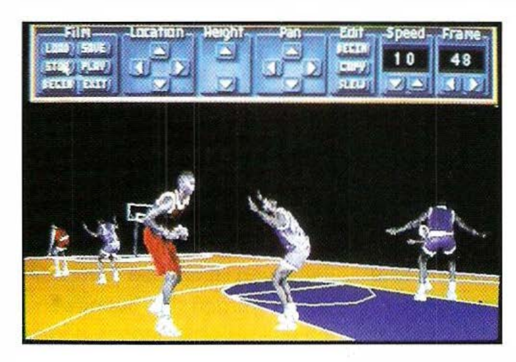


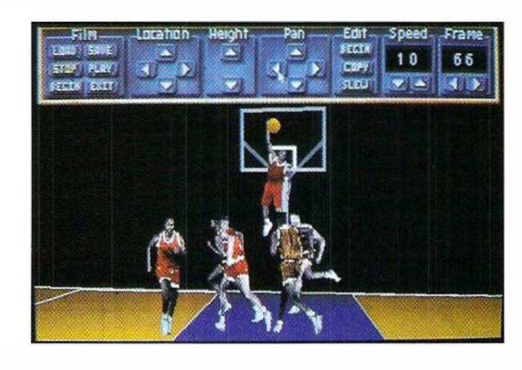
Jordans unglaubliche Sprungkraft ermöglicht es ihm, so hat es zumindest den Anschein, ein ums andere Mal die Schwerkraft zu überwinden, und fast in der Luft zu stehen. Dies und seine ganz eigene Art mit dem Ball umzugehen, hat sich nun Electronic Arts zu Nutze gemacht, um mit dem "Herrn der Lüfte" ein neues Zeitalter der Sportspiele einzuläuten. Aufs Parkett geht es zu einem klassischen Drei-gegen-drei-Shootout, wobei noch einige Optionen einstellbar sind. Zur Wahl stehen die Dauer der einzelnen Viertel oder ein Spiel bis zum Erreichen einer bestimmten Punktzahl, der Schwierigkeitsgrad und ob Fouls geahndet werden oder nicht. Als Gegner stehen Ihnen sieben weitere Mannschaften zur Verfügung, die Sie entweder in einem Einzelspiel oder in einem Turnier niederringen können. Alles wie gehabt, bisher nichts besonders Tolles.

Michael Jordan in Flight

Herr der Lüfte

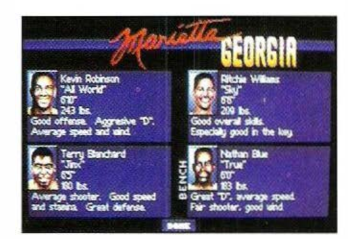
Michael "AIR" Jordan ist mit Sicherheit einer der bekanntesten und spektakulärsten Sportler der USA. Hat er es doch letztes Jahr endlich geschafft, mit seinen Chicago Bulls die NBA-Meisterschaft zu erlangen und damit inoffizieller Basketball-Weltmeister zu werden.





Der Joystick am TV

Das Revolutionäre ist die Darstellung der Spieler in der Bewegung. Auf einem fließend scrollenden Spielfeld haben Sie digitalisierte Cracks stehen. Hierzu wurden sämtliche Spieler in den einzelnen Aktionen digitalisiert und fein säuberlich auf den PC-Monitor übertragen. Michael Jordan selbst wurde in über 300 Posen festgehalten, so daß seine erstaunlichen Bewegungsabläufe noch erstaunlicher und fließend in bester SVGA-Grafik zu bewundern sind. Denn das muß gesagt werden, der rechte Eindruck entsteht nur in dieser hohen Auflösung. Unter Normal-VGA wirken die Spieler zwar immer noch toll animiert, aber der eigentliche Sinn digitalisierter Bilder geht durch die Pixeligkeit natürlich verloren. Und gerade das Bewegungswunder Michael Jordan lohnt es sich in voller Pracht anzusehen. Gleich, ob Sie eine aggressive Manndeckung oder ein einfaches Give and Go (Doppelpaß) spielen, der echte Michael Jor-

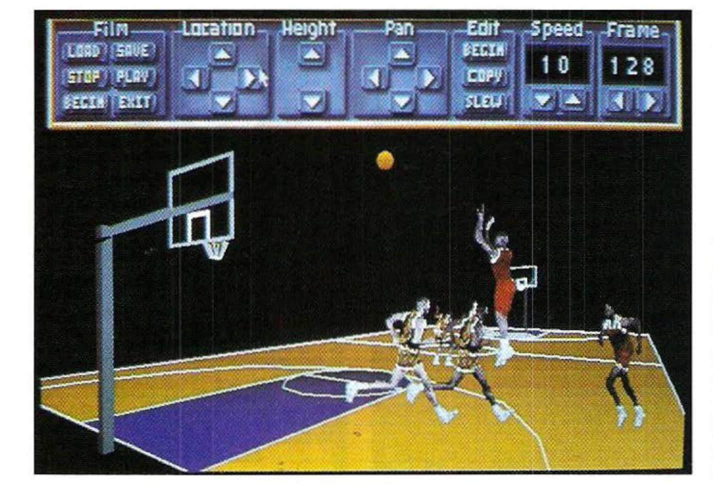


dan, so wie Sie ihn aus dem Fernsehen kennen, tut das was Sie wollen. Die typischen "Jordan-Moves" wurden dabei hervorragend eingefangen, der Slam Dunk, der Rückwärts-Korbleger oder der kraftvolle Absprung an der Freiwurflinie mit anschließendem Flug zum Korb, wie man ihn aus dem Logo eines bekannten Sportschuhherstellers kennt. Es ist, als hätten Sie Ihren Joystick am Fernseher angeschlossen. Die Steuerung erfolgt entweder über den Joystick oder die Maus, wobei im Angriff ein Button für Pässe, der andere für die Würfe, in der Defensive für Sprung und Grundstellung zuständig ist. Das Spielvergnügen wird also durch keinerlei überkomplizierte Joystickbewegungen mit genau getimtem Knopfdrücken beeinträchtigt. Um den Gesamteindruck zu komplettieren, liefert Electronic Arts natürlich die Live-Kommentare des Sport Reporters Ron Barr und eine Menge gesampelter Sounds wie das Quietschen der Turnschuhe auf dem Parkett oder das typische Klatschen des Netzes, wenn der Lederball sein Ziel ohne Ringberührung erreicht hat.

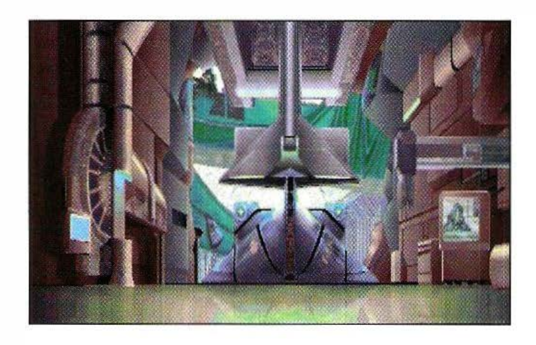
Fernsehen und Videoschnittpult

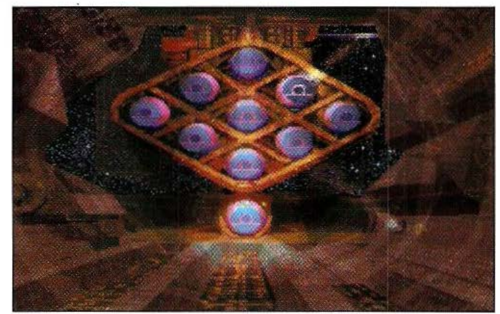
Desweiteren haben Sie im Gegensatz zu einer herkömmlichen Sportübertragung auch noch die Möglichkeit, bei spektakulären Spielszenen das Geschehen unter den Körben sofort anzuhalten und als Videoschnipsel abzuspeichern. Im mitgelieferten Videorecorder können Sie sich dann die Höhepunkte noch einmal ansehen und zusammenschneiden, fast wie eine Zusammenfassung eines Spiels in der Sportschau.
Machen Sie sich also im März auf ein ganz neues Sporterlebnis auf dem PC-Monitor gefaßt.

Christian Müller ■









Cyberrace

Voxeldreams

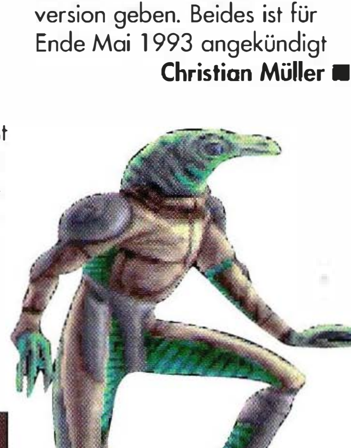
Seit Comanche ist der Begriff Voxelspace in aller Munde. Bietet diese Grafikdarstellung doch eine ganz neue und atemberaubende Möglichkeit dreidimensionale Landschaften zu erzeugen.

Die Technik "volumetrische Pixel" wird nun in einem ganz neuen, faszinierenden Spiel angewendet. Cyberrace ist eine rasend schnelle und aufregend futuristische Rennsportsimulation. Die Regierungen der einzelnen Planeten tragen ihre Zwistigkeiten nicht mehr mit zerstörerischer Gewalt aus, sondern lassen sich von professionellen Rennfahrern in einem tödlichen Rund vertreten. Die Rolle des Vertreters der menschlichen Spezies übernehmen Sie als Clay Slaw, ein allerdings etwas unfreiwilliger Teilnehmer dieses mörderischen Spiels, da dessen Freundin von der freundlichen Erdregierung kurzerhand gekidnappt wurde, um ihn zur Teilnahme an den Rennen zu bewegen.

Professionelles Game-Design

Als Art Director für dieses Projekt konnte man bei der Herstellerfirma Cyberdreams einen der bekanntesten und erfolgreichsten Industriedesigner gewinnen, Syd Mead. Sein Name wird wohl nur den Wenigsten bekannt sein, dafür aber um so mehr seine Arbeiten. Syd Mead zeichnet für das Ausstattungsdesign solcher Kultfilme wie Blade Runner, Tron oder Aliens verantwortlich. Für solch eine Koriphäe ist natürlich das Beste gerade gut genug. So werden Meads Hintergrundgrafiken und die digitalisierten Animationen von Cyberrace natürlich in voller 256farbiger VGA-Palette leuchten. Samples und eine Reihe von stimmigen Kompositionen werden den Soundkarten einiges abverlangen. Ganz zu schweigen natürlich von dem fantastischen Voxel-System für die eigentliche Darstellung der Actionsequenzen. Daß ein solches Projekt geradezu prädestiniert ist für eine CD-ROM läßt sich unschwer erahnen. Dennoch wird es auf jeden Fall auch eine Diskettenversion geben. Beides ist für Ende Mai 1993 angekündigt

Christian Müller







Cobra Mission

Hot Stuff

Das noch recht unbekannte Software Label Megatech möchte mit einem hierzulande gewöhnungsbedürftigen Adventure von sich Reden machen.

Die zwei Besonderheiten von Cobra Mission lassen sich auf einen Nenner bringen: Sex & Crime. Damit scheint der Gang des Programms unter die Ladentheke auch schon fast festzustehen, führt man sich die immer noch geltende Meinung der Öffentlichkeit zu Computerspielen vor Augen. Dabei will sich Megatech laut eigenen Aussagen mit dem auf japanischen Vorlagen basierenden Spiel an Altersgruppen jenseits der 18 Jahre wenden, was aber bei den weitverzweigten Kanälen der Sotwareflüsse eher ein Wunschdenken bleiben wird. Außerdem hatte guter Geschmack noch nie etwas mit einem bestimmten Alter zu tun.

Japan-Comic

Cobra Mission wurde mit Hilfe japanischer Comiczeichner kreiert, die bekanntermaßen schon lange Zeit mit ihrem naiv-infantilem Stil Erfolg haben. Das Spielszenario gleicht so vielen: Sie sollen als Retter der Cobra-Insel in die Geschichte eingehen. Dort herrscht Verbrechen in Reinkultur. Ein Overlord knechtet das gesamte Eiland. All das dient als Aufhänger für ein Hardcore-Adventure. Schwarzer Humor, nackte Haut und pure Gewalt begleiten Sie auf dem langen







Weg bis zur Beendigung allen Übels. Dabei sind actionlastige Kampfszenen ebenso mit von der Partie wie Detektivgeschnüffel in den Straßen und Bettgeflüster in den Häusern. Das Geschehen spielt sich in solider VGA-Grafik ab, auch der Sound weiß durch eine stattliche Zahl von Samples und 6-Kanal-Stereo-Musik zu überzeugen. Sicherlich, der japanische Comicstil ist nicht jedermanns Geschmack, doch hier wird einmal nicht der Versuch unternommen, die Realität nachzubilden, sondern eine eigene Ästhetik zu entwickeln, die immer eine Geschmacksfrage bleiben wird. Aber zumindest neue Ideen und Trends sollte man anerkennen.

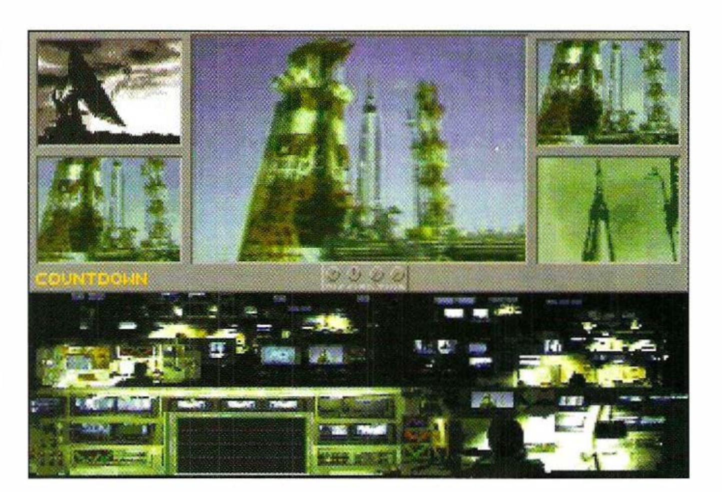
Christian Müller ■

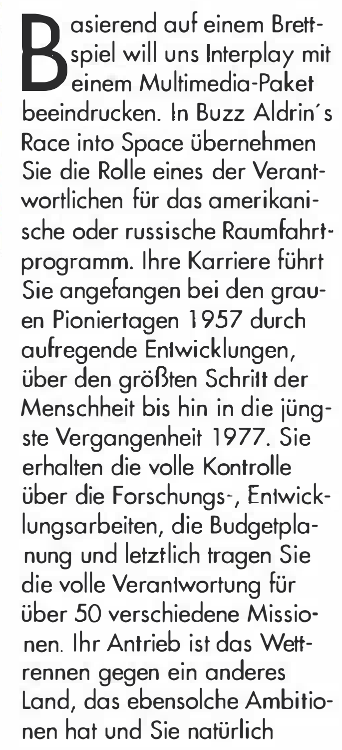


Buzz Aldrin´s Race into Space

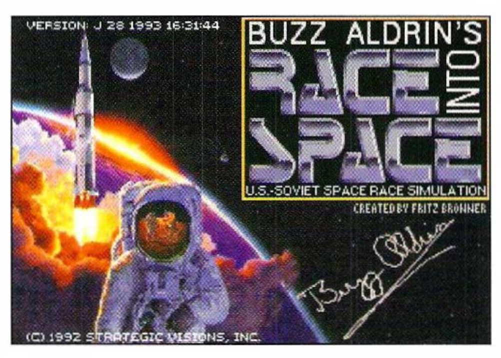
Wettlauf ins All

Die Schöpfer des grandiosen Star Trek-Adventures widmen sich erneut der Raumfahrt. Allerdings bleiben Sie mit dem Wettlauf ins All etwas näher an der Realität.





Basierend auf einem Brettspiel will uns Interplay mit einem Multimedia-Paket beeindrucken. In Buzz Aldrin´s Race into Space übernehmen Sie die Rolle eines der Verantwortlichen für das amerikanische oder russische Raumfahrtprogramm. Ihre Karriere führt Sie angefangen bei den grauen Pioniertagen 1957 durch aufregende Entwicklungen, über den größten Schritt der Menschheit bis hin in die jüngste Vergangenheit 1977. Sie erhalten die volle Kontrolle über die Forschungs-, Entwicklungsarbeiten, die Budgetplanung und letztlich tragen Sie die volle Verantwortung für über 50 verschiedene Missionen. Ihr Antrieb ist das Wettrennen gegen ein anderes Land, das ebensolche Ambitionen hat und Sie natürlich schlagen will. Interessant ist dabei, daß der Rivale nicht unbedingt der Computer sein muß, sondern auch ein menschliches Gegenüber sein kann.



Ein Filmspektakel

In drei Schwierigkeitsgraden können Sie sich dem Bau von 30 unterschiedlichen Raumfahrtobjekten widmen oder sich 20 verschiedenen Möglichkeiten auf dem Mond zu landen zu wenden. Zur Veranschaulichung und zum Brückenschlag zur amerikanischen und sowjetischen Geschichte wartet das Programm mit digitalisierten, zeitgeschichtlichen Fotografien und über 70 Filmsequenzen von Raketenstarts, Raumkapsellandungen und Andock-Manövern auf. Soundtechnisch spielen natürlich Samplings eine dominierende Rolle. Mit Interplays Raumfahrtprogramm erhalten Sie also die Möglichkeit den spannenden Wettlauf ins All zu Zeiten des Kalten Krieges nachzuspielen, mitzuerleben, aber auch zu verlieren.

Christian Müller ■





COMING UP!



Space Crusade

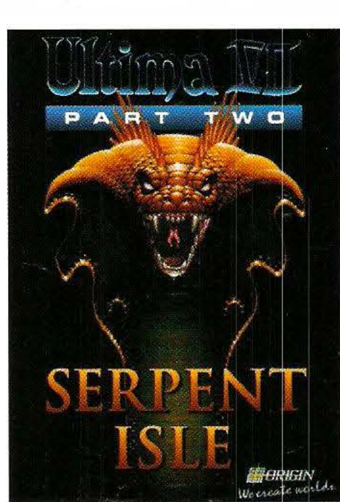
Gremlin kündigt endlich die PC-Version des bekannten Brettspiels von MB an.Wer sich für actionreichen Strategiespaß begeistern kann, darf sich auf die nächste Ausgabe freuen.

The Creepers

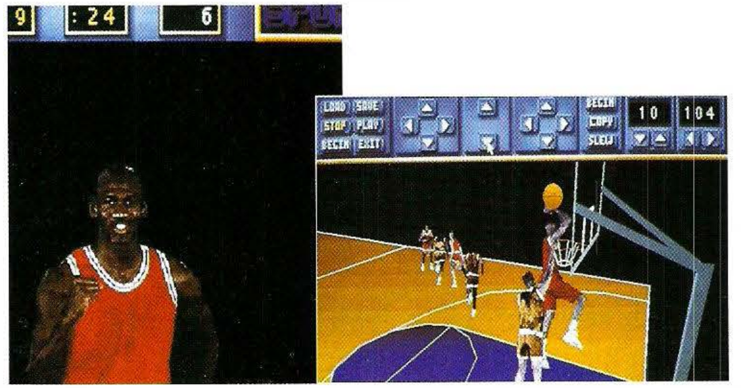
Psygnosis erleichtert uns das lange, zähe Warten auf Lemmings 2 mit kleinen grünen Schmetterlingsraupen, die ebenso menschlicher Hilfe bedürfen, um ihr Ziel, die Metamorphose, zu erreichen.

Ultima VII Teil 2 -Serpent Isle

In der nächsten Ausgabe dürfte es soweit sein. Die langerwartete Schlangeninsel des anspruchsvollen Ultima 7 dürfte, kurz nach dem 3D-Leckerbissen UW2, für einen erneuten Höhepunkt in der Rollenspielszene sorgen.



Michael Jordan in Flight



Electronic Arts bringt den Superstar digitalisert unter die Computerkörbe. In SuperVGA springt Michael "Air" Jordan in bisher unerreichte Höhen des Sportspielbereichs.

Die nächste PC Games erscheint am 14. April im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Borovskis, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Hans Ippisch, Wilfried Linda, Petra Maueräder, Oliver Menne, Martin Müller, Martin Remmel, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Axel Schwanhäußer, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zäbisch, Thomas Brenner, Klaus Segel

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stäberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung:
Stephanie Arzberger

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.